
GAME PLAYERS 遊戲誌
VOL.027 2002.1.30 HK$25 www.gameplayers.com.hk
PS2版發售最速16P特集
技表、基本戰術、VER.C 改動點全揭載！
VIRTUA FIGHTER 4
METAL GEAR SOLID 2 專題
最大挫折中的最高傑作(下)
2002年RPG大檢閱
FINAL FANTASY XI
XENOSAGA EPISODE I 力之意志
DRAGON QUEST MONSTERS 1.2
BLACK MATRIX 2
WILD ARMS ADVANCE 3rd
GRANDIA XTREME
強勁攻略陣容
ICO
MAXIMO
GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO
復刊第一號！
《GAME PLAYERS》會繼續努力
為讀者帶來最詳盡之遊戲情報！
Original Game © SEGA ©SEGA-AM2/SEGA,2001,2002

主機戰? 文化戰?

TEXT：寒武紀

Xbox在日本的推出，將可能是整個次世代遊戲機戰爭中最耐人尋味並且最難以預測的事件，即使微軟自己亦不願意對Xbox在日本推出後具體的銷量數字作出任何預測。

不同人對於已公佈的Xbox遊戲作品是否「足夠」的問題可能會有不同的意見，但相信所有人都會同意，現時的Xbox遊戲陣容就其號召力而言肯定「不及」PS2。對於當中問題之所在，過去已有許多人指出過各種看法，有人說Xbox只是一部PC主機，有人說Xbox主機體積過大，手掣設計差等等。但諸如此類的批評有許多時候都是不公平的。

最近日本一本遊戲雜誌做了一項調查，調查訪問了76間日本軟件商負責人以及646位玩家，並問及他們對Xbox的觀感。其中一條問題是要在三部次世代主機之中選出他們最期待的一部。結果顯示，表示期待Xbox的玩家有23.4%，但表示相同想法的軟件廠商則只有12.5%。

數字反映了遊戲開發商與一般用家之間對Xbox的觀感有頗大的溫度差距，同時亦體現了許多玩家對Xbox的一種矛盾心理：一方面，他們希望能夠有更多優秀遊戲軟件廠商答應為Xbox推出遊戲，並讓Xbox未來能夠得到更佳的發展，作為消費者的玩家便能有多一個選擇；但另一方面，他們看到的現實是，軟件商對於為Xbox開發遊戲仍然有很多的保留。

但假如我們將用家對Xbox的期待度作為量度Xbox潛在市場的量尺，又假如軟件商應該根據一部主機在市場的應受性去決定是否為它開發遊戲的話，那麼，Xbox的受重視程度理應不止於此。

當軟件商向外界解釋為何拒絕為Xbox推出遊戲的時候，通常會採出一種「資源說」：即為一部新主機開發遊戲需要作出巨額投資，並有一定的風險，所以暫時只會集中資源在特定一部有最高銷量的遊戲主機上。Enix和Square便是典形採取這種「資源說」的廠商。

但假如我們將情況與美國方面的市場作一個對比，雖然在多項調查裡Xbox在玩家心目中的地位同樣亞於PS2及GC，但美國各大主要遊戲發行商(例如Electronic Arts、Infogrames、Activision等等)給PS2及Xbox兩部主機的對待方式仍是對等的，她們採取的是一種「真正」的多平台戰略，而這種經營模式亦已被證明才是最具成本效益的開發策略。

以上種種反映了日本與美國之間企業文化的不同，假如說微軟這一仗難打的話，難度正在於此，因為這已經超出了遊戲主機之間的競爭，要讓Xbox能夠在日本站穩陣腳，微軟不得不先打贏這場「文化戰」。

GAMEPLAYERS MAGAZINE EDITORIAL



CONTENTS

GAMEPLAYERS
VOL.027
2002年1月30日
每本港幣25元

must read

遊戲類型解說

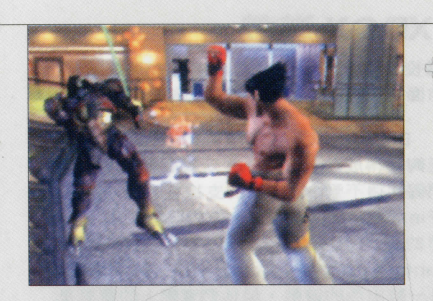
ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.027
volume.027.30.1.2002

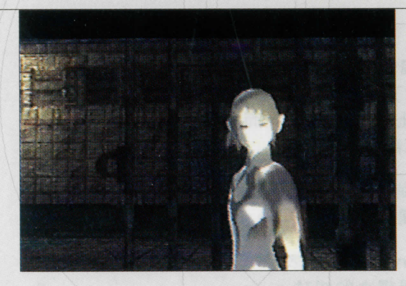
FEATURES



手提機逆移植PS



家用版要素公開



少年少女冒險指南



完全圖解攻略

DEPARTMENTS



NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

GAME PLAYERS

出版：Gameplayers.com Ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東88號 堅雄商業大廈十四樓1401室
電話：2380-2223　傳真：2285-9889

總編輯Chief editor／
時雨〉 ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉 ronald@gameplayers.com.hk
赤目黑龍〉 bd@gameplayers.com.hk
春日恭介〉 henry2000@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉 marks@gameplayers.com.hk
AINHO〉 ainho@gameplayers.com.hk
KACHUN〉 kachun@gameplayers.com.hk
Sugi〉 sugihara@gameplayers.com.hk
馬高〉
排版Artist／
峰、小云、阿威、壹仔阿承、星記洛奇、成記阿峰
封面Cover design／
峰
電子書版本／
子濃
市務經理Market executive／
Christine Lam

電腦分色／
Red star graphic printing
印刷／
合時印刷有限公司
發行／
德強記書報社
地址：九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座 電話：2720-8888

日版XBOX發售在即

微軟極力遊說ENIX及SQUARE加入XBOX陣營

距離 Xbox 在日本的正式發售日(2月22日)不足一個月，各界都注視著微軟是否會在這段時間內公佈更多有關Xbox的新計劃，而微軟方面現時亦正積極拉攏更多日本著名遊戲開發商，希望能夠加強一直被外界認為不足的日本廠商陣營。

其中日本兩大暢銷RPG遊戲系列《Dragon Quest》以及《Final Fantasy》的開發商Enix以及Square自然是微軟的主要拉攏對像。Enix的整個《Dragon Quest》遊戲系列總銷量至今已達2,084萬套，而Square的《Final Fantasy》系列的全球銷量更達3,682萬套，假如微軟能夠成功邀請這兩大遊戲商為Xbox開發遊戲，相信會令Xbox在日本的成功更有把握。

最初構思Xbox這部主機的微軟技術總監Seamus Blackley最近接受訪問時亦承認，他們現時正如兩間廠商進行相討有關為Xbox開發遊戲的可行性，他表示:「這些大廠商對於我們而言非常重要，我們現時正與他們進行緊密的接觸。」

XBOX上不會有DRAGON QUEST

Enix行政總監Tatsuo Tomiyama亦承認現時正與微軟方面接觸，但他明確表示不會在Xbox上推出《Dragon Quest》系列遊戲:「雖然我們討論了在Xbox上開發遊戲的問題，但是我們並沒有打算在Xbox上推出《Dragon Quest》遊戲，因為這款遊戲與Xbox的銷售對像並不相稱，即使我們決定為Xbox開發遊戲，這款遊戲的內容亦將會是另一些東西。」


◆ Enix表示不會在Xbox上推出《Dragon Quest》遊戲系列

另一方面，《Final Fantasy》系列開發商Square發言人Hideki Tsuchiya亦證實現時正與微軟進行磋商:「我們的基本方針是為成功的遊戲主機開發遊戲，而現時我們並沒有任何在Xbox上開發遊戲的計劃。」

不過，Tsuchiya亦承認，由於Xbox主機擁有完備的寬頻網絡接駁環境，Xbox將會是一個網絡遊戲的理想開發平台，他表示:「我們預計網絡遊戲市場將會有非常高速的增長，而我們不希望這個市場突然而來的起飛而令我們在這方面落後於其他競爭對手。」

另一方面，擁有豐富網絡遊戲開發經驗的世嘉亦已經明確表示，已經準備好為Xbox開發網絡遊戲。微軟較早前達成與日本NTT Communications達成合作協議，NTT將會提供其ADSL寬頻網絡，為Xbox用家提供網絡遊戲服務。

年內推出100款XBOX遊戲

另一方面，日本微軟常務取締役大浦博久表示，預計本年度結束之前，將會有超過100款 Xbox遊戲推出市面。現時PS2的遊戲總數已經超過400款。


◆ 微軟常務取締役大浦博久

Blackley表示，有信心Xbox的遊戲作品能夠獲得成功:「當一些玩家對我們說:『你們假如得不到Square的支持在Xbox上推出《Final Fantasy》系列，你們將會失敗。』他們的意思其實並不是真的希望《Final Fantasy》遊戲在Xbox上推出，雖然這的確是一款出色的遊戲，但他們實際上的意思是:『我們希望能夠有一些遊戲能夠令我感覺到像我第一次玩FF系列遊戲時候的感覺。』你們要知道，Square最初成立的時候亦是一間小公司，所以，我們不會知道未來將會發生的事呢。」

兩年內收支平行

另外，根據微軟公佈最近一個季度(10月至12月)的財政報告指出，Xbox在美國推出後已經成功建立了屬於這部主機的新市場，Xbox主機的銷量亦達到了當初預測銷量的最上限150萬部，而預計2002年度售出的Xbox主機總數會達450至600萬部。

不過，報告又指出雖然Xbox銷量理想增加了公司的營業額，但由於伴隨的大額宣傳費及推廣費用，整體利益將會下降。

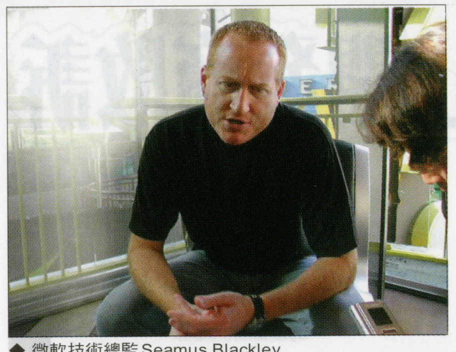
微軟最高財務負責人表示John Connors表示:「Xbox是未來微軟的家庭娛樂戰略的第一步，並將會獲得很大的成功。」

每部XBOX虧損20~150美元

以低於成本價促銷主機是每間主機廠商必然採取的銷售策略，微軟亦不例外，但對於Xbox主機的真正成本價，各方面則有頗為不同的評估。Prudential Securities分析員John McPeake估計每部Xbox的售價較其成本低約30美元(約240港元)，但Merrill Lynch另一位分析員Henry Blodget即認為:「微軟需要為每部售出的Xbox補貼約100美元(約800港元)。」但由於Xbox所採用的大部份組件均為一般PC用組件，其市場價格有很大的浮動，微軟方面亦沒有透露有關這方面的具體資料，所以可以說現時並沒有人知道Xbox的實際造價。

不過，Xbox在美國推出以來其遊戲軟件的銷售成績理想，據統計，平均每一位購買Xbox主機的用家同時會購買三款遊戲軟件，與過去GC甚至PS2推出初期的軟件銷售情況比較成績更為理想，而按照這個數字計算，微軟估計可以在2年之內達到收支平衡。一位分析員指出:「現時最暢銷的Xbox遊戲作品，例如《Halo》以及《Project Gotham Racing》等都是由微軟屬下開發部門製作的遊戲作品，並會為微軟帶來更加豐厚的利潤，估計2至3年之後微軟的Xbox業務將可以出現盈利，這亦是每一間主機生廠商的必經階段。」




◆ 微軟技術總監 Seamus Blackley

INTERVIEW

微軟技術總監、同時亦是 Xbox 事業的發起人 Seamus Blackley 最近接受傳媒訪問，Blackley 談及了他對現時 Xbox 在美國的銷售情況以至未來的網絡遊戲服務發表了他的見解。

現時 Xbox 網絡的準備情況進展如何？

Blackely：現時我們正全力籌備Xbox的網絡遊戲服務，可以說，今天正在準備Xbox網絡的工作人員數目，比一直以來負責開發Xbox主機的開發人員數目還要多。我們構思中的網絡遊戲服務是一個全球性計劃，即使你身處日本、美國、歐洲等不同的國家，都可以通過這個網絡享受相同的遊戲樂趣，不過，這種世界性的網絡構建並非一項簡單的工作，我們需要面對許多棘手的問題，例如不同國家之間擁有不同的網絡環境、使用了不同的網絡技術等。現時，我們正在等待一個更加完備的網絡環境，假如技術上可行的話，我們便會發表更詳細有關Xbox網絡服務的具體安排。

你對 Xbox 在美國的銷量是否感到滿意？

Blackley：對於我個人而言，我最高興的並不是看到Xbox在推出後很短的時間便已經有150萬部的銷量，而是平均每售出一部Xbox便會同時售出3.2款遊戲軟件這個數字。這個數字與其他次世代主機相比成績更為理想。這正表示我們成功向玩家證明了我們對遊戲的認真和嚴緊、以及遊戲創作人的成功。在美國，過去有很多評論說，微軟完全不了解遊戲主機業務，只不過是投入大量金錢硬銷Xbox這部主機，又說我們為了發展遊戲事業而作出各種收購行動，但所有這些見解在Xbox正式推出之後都被證明是不正確的。這正是我自己覺得最自豪的地方。Xbox的開發工作由零開始展開，亦是微軟內各位工作人員在許多批評的聲音之下努力的成果。而且，許多過去曾經批評Xbox的人今天都已經成為了Xbox的支持者。所以，我確信Xbox在未來仍會有很大的發展空間。

Xbox定價為34,800日圓，將成為現時最昂貴的次世代遊戲機，你認為這個定價有足夠的競爭力嗎?

Blackley：主機售價其實並不是一種現實的東西，沒有任何主機生產商期望透過出售主機賺錢的。一部主機的售價是根據當時的經濟環境和主機本身的價值而定，而我認為今次Xbox的定價是最合適的。Xbox對應寬頻接駁功能，同時擁有最優秀的圖像處理機能，今後推出的遊戲軟件亦非常有吸引力，所以我個人覺得34,800日圓絕對不是一個過高的定價，對於不太認識遊戲的人可能會覺得價錢較高，但對於大部份玩家而言，應該會覺得這是最適當的定價。

新力發言人談 PS2 網絡策略

正當微軟全力準備其Xbox遊戲網絡之際，新力方面亦積極籌備其即將推出的PS2網絡，最近新力方面的發言人Kenichi Fukunaga接受訪問時便談及她們對遊戲網絡的整體期望。

你們預計PS2寬頻網絡投入服務的時候會有多少款遊戲同時推出?

Fukunaga：PS2網絡是一個開放給所有開發商的遊戲網絡，所以，遊戲的數目完全是由各大遊戲開發商決定。

你能否解釋一下PS2網絡中，音樂、電影等娛樂資訊下載服務的詳情?

Fukunaga：這與現時在PC上看到的情形相似，不過，由於PS2網絡將會採用一個特別的身份認證系統（註1），所以我們會對版權維護這個問題上作出更嚴緊的監控。

你們過去曾經計劃過讓用戶可以藉由網絡直接下載遊戲，這個計劃的進展如何?

Fukunaga：由於要將完整一款遊戲經網絡下載至用者的主機上需要非常長的時間，所以暫時這仍很難實現。例如假如我們要將一隻CD-ROM軟件的所有來容（約650MB）下載便需要85份鐘，假如那是一款DVD-ROM遊戲的話，即使使用傳送速度達1.5mb/s的ADSL網絡，亦需要數個小時的時間。所以，暫時PS2網絡將會仍然扮演著一般盒裝遊戲軟件的支援角色，而不是一個下載遊戲的媒界。

你們曾經表示PS2用戶將會使用一個名為「Broadband Navigator」的系統，可以略為介紹一下 這是一個怎樣的系統?

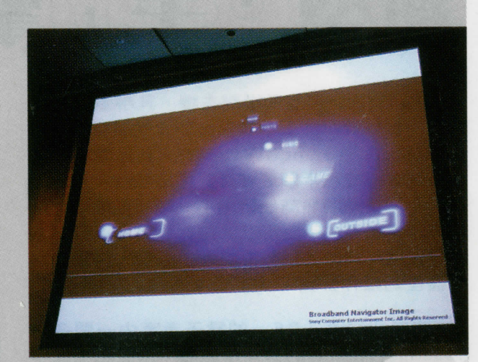
Fukunaga：我們希望向用戶提供一個比一般瀏覽器更豐富的瀏覽介面，而「Broadband Navigator」其實與一個運作系統頗為相似，當你連接至網絡的時候便會自動運行這個軟件，而軟件更會支緩各種類型的多媒體格式。

「Broadband Navigator」是否會與Square的PlayOnline網絡相似?

Fukunaga：不是的，用戶使用「Broadband Navigator」在電視機瀏覽各種資訊就像看電視節目時轉台一樣。

你們為什麼打算提供出租PS2網絡設備的計劃?

Fukunaga：消費者要使用PS2的網絡功能，需要考慮許多不同的因素和可能性，透過一種一站式的租貸服務，用家便可以立即獲得所需的硬件設備並可以立即登記使用網絡服務。有關具體的內容和價格，將會在稍後時間公佈。



◆ 交早前新力公開的Broadband Navigator 畫面

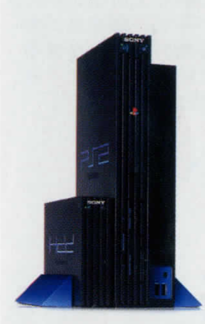
註1：PS2網絡使用的是一個名為DNAS (Dynamic Network Authentication System) 的認證系統，當PS2用戶透過互聯網下載遊戲和其他資訊到硬碟的時候，該系統能夠分辨每一部PS2主機以至每一款PS2專用軟件的身份(ID)，系統獲得這些資料之後便會傳送至專用的認證伺服器並進行審核，假如判定用戶不符合資格，便會阻止資料傳送。去年7月DNAS系統已經先後在Square等多間有打算推出PS2網絡遊戲的廠商進行多次測試，效果理想。2002年春天推出的《Final Fantasy XI》將會是第一款採用DNAS系統的遊戲軟件。

PS2改機晶片「MESSIAH」開發商敗訴

英國高等法院就歐洲新力控告PS2改機晶片生產商Channel Technology公司違反版權條例的訴訟作出裁決，法官以改機晶片目標是要破壞版權條例基制為由判新力勝訴。

根據有關的法庭裁決，PS2改機晶片「Messiah」開發商Channel Technology需要作出一共六萬英鎊（約72萬港元）的賠償。Messiah晶片除了可以讓歐版PAL制式PS2主機可以運行NTSC制式遊戲軟件、並作出適當的色彩修正程序之外，同時亦可以破解PS2主機的DVD區域性限制以及令PS2可以讀取利用一般燒錄設備製成的遊戲軟件。

新力首先於去年12月7日入稟法院控告英國兩間遊戲主機晶片開發商Channel Technology（「Messiah」開發商）及Neo Technologies（「Neo4」開發商）侵犯版權條例，並要求兩間公司「停止推廣及銷售有關的產品並交出有關技術的資料」。雖然Neo Technologies其後立即收回有關的晶片產品，但Channel Technology則指新力無權禁止改機晶片產品而拒絕新力方面的要求回收產品，事件終告鬧上法庭，雙方展開了法律訴訟。



◆PLAYSTATION 2主機

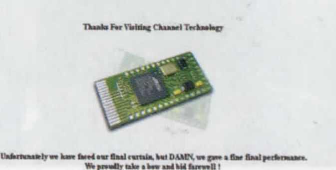
改機破壞版權法基制

Channel Technology在庭上自辨時指出，改機晶片的目的只是讓用戶能夠為遊戲軟件進行備份，而非鼓勵盜版活動，而版權條例亦明文賦予消費者「對個人擁有的軟件進行備份的權利。」Channel Technology更曾在其官方網站上對遊戲主機的防盜版技術作出挑戰:「這些防盜版技術使用家不能夠在一部完全未經改造的遊戲主機上進行「有必要的」備份工作，但主機生產商這種做法真的就能夠否定法律賦予消費者的權利嗎?」

但負責今次案件的主審法官在判辭中指出，根據1998年定立的「版權、設計及特許條例」，一件產品即使其本身並沒有直接觸犯版權條例，但假如「製造、輸入及出售以破壞著作權基制為目標的產品」均屬違法。而且，由於我們無法控制「備份軟件」的流通，所以晶片將會對新力造成傷害。

DVD軟件區域限制

另一方面，主審法官又提到DVD軟件區域限制以及入口遊戲軟件的問題，他指出：「由於在有關的授權協議中已列明特定遊戲軟件只能夠在特定地區出售，以任何途徑獲得國外的遊戲軟件都應被視為侵犯版權的行動。」有業界人士便擔心該段法官判辭將會對未來多區DVD軟件、多區DVD播放器以及入口遊戲軟件的合法性問題產生影響。不過有法律界人士指出：「今次案件的重點是改機晶片是否合法的問題，法官的判辭亦只是針對改機是否侵犯新力版權利益的問題，對於多區DVD合法性的問題，法官的言論只表示一種初步意見，並不是最後的結論。」



◆Channel Technology的官方網站已經關閉。

DVD軟件區域限制是DVD媒體誕生初期，由美國電影協會（新力亦是該協會成員之一）制定的基制，該基制要求DVD生產商「根據DVD的目標供應地區加上相應的編碼技術。」現時一般的荷李活電影DVD軟件一共分為六區（美加為一區、澳紐為四區、亞洲及非洲為五區，其他國家則為六區），但有關的條例一直引來許多爭論。

主機生產商與晶片生產商對改機晶片是否合法的問題一直存在不同的意見，主機生產商認為這類晶片打開了盜版遊戲軟件的市場，並對她們造成重大的經濟損失，但另一方面，晶片生產商卻認為改機晶片並無直接抵觸版權法，亦並非鼓吹盜版市業，消費者有權購買國外的遊戲軟件並透過裝設晶片在主機上使用。

法庭作出裁決之後，Channel Technologies已開閉了其官方網站，只留下一段文字：「很不幸，我們需要停止我們的業務，不過我們已經盡了最大的努力，我們亦能夠自豪地向大家道別。」不過，由於有關的裁決只適用於歐洲區內，而現時美國部份有出售Messiah晶片的零售商亦未有收到任何停止出售Messiah的要求，這些零售商表示仍然會繼續出售Messiah晶片。

新型「手」掣登場

現時市面上所有的遊戲主機，其手掣設計基本上都可以塑源於三十年前由任天堂開發的第一代手提遊戲機Game&Watch的控制界面，亦沒有人想到比此種手掣更富直觀性的設計。不過，最近一間美國開發商便研制了一種新型控制器，廠商認為這種成手套形狀的控制器將能取代鍵盤和滑鼠以至典型的遊戲機手掣，成為人與電腦之間最佳的操作介面。

開發代號為「P5」的電子手套由一間名為Essential Reality的公司所開發，用者戴上此手套後只需要透過手部的活動便可以取代以往的鍵盤及滑鼠自由控制一部電腦的運作。

雖然這種手套式控制裝置的概念已經存在了很長的時間，但過去所設計的產品在控制上非常不便、價錢高昂，有關的構思被許多人認為是不切實際。而花了三年時間研制的P5電子手套品，其設計意念亦是來自多年前由任天堂所設計的同類型控制器「Nintendo Power Glove」。Nintendo Power Glove於1989年推出，當時一共售出了160萬個，不過由於設計過於笨重、難於操作，其後亦沒有被廣泛採用。

P5則不同，它既輕便、操作容易，而且初步估計它的市場定價約為129至149元左右。



◆由Essential Reality開發的「P5」電子手套

Essential Reality副總裁David Devor表示:「最初的設計用者需要將控制器套上手套之內，但後來我們成功除去其他的多餘的部份，並容許不同大小的手能夠使用相同的控制器，用者亦無需要擔心衛生的問題。你可以在任何一款遊戲中使用這款產品，你只需要移動你的手部，你便已經是在一個空間裡面移動。儀器的操作極為直覺性，亦很容易熟習，它能夠完全捕捉你的手部活動。」



◆Essential Reality副總裁David Devor

設計核心——彎曲感應器

P5的外型就像一隻手掌一樣，將其戴上手部之後，手套的「手指」部份便會緊貼著用者的手背部份，而P5裝置了多組能夠感應彎曲度的感應器，檢測用者手指的手部活動並將有關的訊息傳送至主機（PC或遊戲機）上。而由於P5只是通過魔術貼固定於用者手部，所以不論用者的手部大小都可以共同使用這款設備。

雖然開發商現時主要是以遊戲作為P5的主要應用用途，但Devor表示，這款設計未來將會有更廣泛的用途，他指出:「遊戲市場是一個非常龐大的市場，但除了遊戲市場之外，還有許多其他的行業都可以使用這種技術，例如一位動畫師可以藉由P5控制所設計的動畫人物的活動等。」Devor更表示此技術更可以進一步應用至軍事、科學、醫療等不同的範疇上。

現時推出採用USB制式的P5只對應Windows運作系統，但開發商表示現時正積極開發PS2以及Xbox版的P5控制器。



2001年度遊戲軟硬件銷售數字

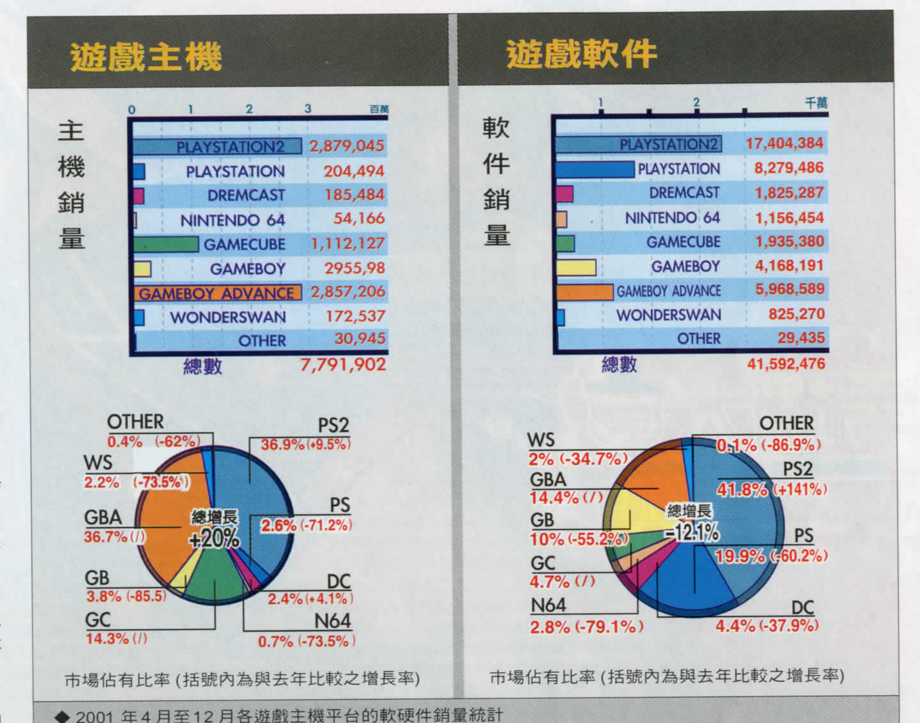
日本遊戲界見生機

2001 年三大主機平台PS2 、GC 以及 GBA 均有理想的銷量，全年售出的主機數量較去年增長超過20%，令出現多年萎縮情況的遊戲機市場初見復甦。

PS2減價戰成功 銷量大幅增加三倍

每年12月份的銷售黃金檔期都反映了該年的業界整體成績，亦是主機生產商促銷其產品的最佳時機，根據最新公佈一項有關去年遊戲軟硬件銷量的統計數字顯示，過去三年一直萎縮的日本遊戲市場，由於GC主機的推出以及新力PS2降價等因素，整體市場出現復甦之勢。

去年12月份PS2及GC的銷量均有理想的成績，整體售出的主機總數達242萬部，較去年同期比增加27.5％，其中尤以PS2的銷售情況最為凌厲，PS2於11月下旬減價後，單在12月售出的PS2總數便達90.2萬，較去年同期增長3.5倍。遊戲軟件方面，雖然2001年並沒有出現任何一款能夠突破百萬銷量的遊戲作品，但Konami的《Metal Gear Solid 2 ~Sons of Liberty》(75萬套)、Capcom/Bandai的《機動戰士Gundam 連邦VS.自護》(65.4萬) 等作品仍然有非常高的銷量。GC方面，由《大亂鬥 Smash Brothers DX》(47.9萬套)、《動物之森》(20萬套) 以及《Pikmin》(17.5萬套) 等遊戲作品帶動之下，12月份GC銷量超過61萬部，令GC在本年的總銷量突破一百萬部。



◆ 2001 年4月至12月各遊戲主機平台的軟硬件銷量統計

雖然12月份整體遊戲軟件的銷量較去年同期下跌兩成，但背後主因是本年度的GB/GBA缺乏像去年《遊戲王》(168.9萬套) 以及《Pokemon Crystal》(100.4萬套) 等大型遊戲的支持，令12月份GB/GBA遊戲軟件的總銷量由去年的412.5萬套下跌一半，只有200.6萬套。但假如撇開手提遊戲機的因素，其他主要電視遊戲機 (PS2 、PS 、DC 、N64) 的軟件銷量與去年的717.5萬套比較，本年的總銷量維持於710.6萬套的水平。

至於由2001年4月至12月遊戲軟硬件銷量的全面數字，讀者可參考上方的圖表，其中最值得注意的是PS2遊戲成功擺脫了去年因為作品質素參差的不利因素，本年度的軟件銷量在多款出色作品的推出之下增加了一半。預計未來隨著Xbox的推出會進一部刺激軟硬件的銷量，進一步令這個遊戲市場更加興旺。

世嘉宣佈完全撤出網絡業務

自Dreamcast停產以來，世嘉一直致力改善旗下各部門的營運情況。1月24日世嘉宣佈，將於本年3月底關閉美歐兩地已持續多年虧損的網絡供應商 (ISP) Sega.com 及Dream Arena 。


◆ 美國Sega.com 網站

世嘉代表取締役香山哲表示，世嘉於美國經營的網絡供應商Sega.com已經向美國聯邦法院提出破產保護的申請，而歐洲方面的Dream Arena亦已開始了清盤手續。

世嘉去年11月宣佈會對美國各個有關網絡及遊戲中心業務的部門進行重組，並關閉其中沒有盈利前景的部門，今次的發表相信是有關方針的初步具體計劃。

而日本方面，同樣經營網絡遊戲服務的ISAO將會進行透過出售股權逐漸脫離母公司世嘉，但現時日本世嘉所提供的Dreamcast網絡遊戲服務即不會受到今次計劃影響。香山哲又指出，今後世嘉仍然有可能與ISAO以及其他網絡公司合作共同發展網絡市業。

現時全球世嘉網絡會員數目達375萬人。

任天堂GAMEBOY ADVANCE 降價

任天堂宣佈其手提遊戲機Gameboy Advance將由2月1日起降低。現時日本售價為9,800日圓的GBA將會減價至8,800日圓；美版GBA則會由現時的99.95美元調低至79.95美元而歐版GBA則會由129歐元下降至99歐元。



◆ Gameboy Advance 主機

數碼生活全接觸



馬場大亨
DERBY'S TYCOON
美夢成真系列 I
Online

1/2 - 10/2
上午12:00 至 下午8:00
E-Tech Centre 3樓
灣仔軒尼詩道412號

E-Tech Centre 由2月1日至2月10日為各路網絡遊戲玩家準備了一個無拘無束的網上空間，入場人士可免費試玩各種至Hit Online遊戲，更特設網上遊戲爭霸戰，讓各網上英雄一較高下。屆時《美夢成真系列 I 馬場大亨Online》更即場示範各種遊戲攻略及秘技。此外，每日頭200名入場人仕更可獲精美禮品一份。

"馬場大亨智多星"

日期：2/2 及 3/2　時間：3:00-7:00

各位自問對 "馬場大亨Online "及網上遊戲世界瞭如指掌的網迷, 一定要嚟到接受我哋的大考驗啦! 事關在2月2日及3日將會舉行"馬場大亨智多星" 問答比賽，想試下將人一筆Out消就千祈唔好錯過。

"E-Tech大亨打吡大賽"

日期：9/2 及 10/2　時間：3:00-7:00

想免費成為一位馬主?想一嚐拉頭馬的滋味?只要在2月9日及10日到E-tech Centre您便可夢想成真! 在虛擬的世界裡一試策騎馬匹奔馳，當日靚女靚仔 Game Jockey 更會親臨跟各路英雄來一場打吡大賽及為各馬主打氣，各位醒目仔醒目女又怎可以錯過！

主辦機構：ETECH CENTRE　協辦單位：GAMEPLAYERS ONLINE MAGAZINE

製作單位：AD TARGET　全場網絡供應商：和記環球電訊 Hutchison Global Crossing

如有查詢請電 2836 3863

HK RANKING 香港銷售榜

DREAM RANKING >>

NO. 1 行版：$198

GRAN TURISMO Concept 2001 TOKYO

●PS2 ●SCEJ ●RAC ●3200 日圓 ●2002 年 1 月 1 日

NO. 2 日版：$370

MAXIMO

●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年 12 月 27 日



NO. 3 日版：$350

VIRTUA FIGHTER 4

●PS2 ●SEGA ●FIG ●6800 日圓 ●2002 年 1 月 31 日

NO. 4 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION

●PS2 ●KONAMI ●SPT ●6800 日圓 ●2001 年 12 月 13 日 日版：$370

NO.5 MOTO GP 2
●PS2 ●NAMCO ●RAC ●6800 日圓 ●2001 年 12 月 20 日 行版：$378

NO.6 SIMPLE 2000 SERIES Ultimate Vol.1 Love Smash
●PS2 ●D3 PUBLISHER ●SPT ●2000 日圓 ●2002 年 1 月 17 日 日版：$150

NO.7 Jack & Daxter舊世界之遺產
●PS2 ●SCE ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年 12 月 20 日 行版：$312

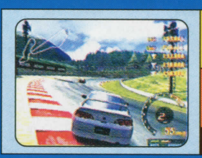
NO.8 櫻大戰 Memorial Pack
●DC ●SEGA ●AVG ●3800 日圓 ●2001 年 1 月 17 日 $278

NO.9 機動戰士GUNDAM聯邦VS自護DX
●PS2 ●BANDAI ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年 12 月 6 日 行版：$370

NO.10 MISSING PARTS ~the TANTEI stories~
●DC ●FOG ●AVG ●5800 日圓 ●2002 年 1 月 17 日 $370

JP RANKING 日本銷售榜

DREAM RANKING >>



NO. 1 本週銷量：50101 累積銷量：248385

GRAN TURISMO Concept 2001 TOKYO

●PS2 ●SCEJ ●RAC ●3200 日圓 ●2002 年 1 月 1 日



NO. 2 本週銷量：32173 累積銷量：697551

機動戰士GUNDAM聯邦VS自護DX

●PS2 ●BANDAI ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年 12 月 6 日



NO. 3 本週銷量：30244 累積銷量：951114

大亂鬥SMASH BROTHER DX

●GC ●任天堂 ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年 11 月 21 日

NO. 4 桃太郎電鐵 X

●PS2 ●BANDAI ●TAB ●6800 日圓 ●2001 年 12 月 13 日 本週銷量：27553 累積銷量：338954

NO.5 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION
●PS2 ●KONAMI ●SPT ●6800 日圓 ●2001 年 12月13日 本週銷量：23718 累積銷量：339450

NO.6 DRAGON QUEST IV
●PS ●ENIX ●RPG ●6800 日圓 ●2001 年 11 月 22 日 本週銷量：20408 累積銷量：1080216

NO.7 真・三國無雙 2
●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年 9 月 20 日 本週銷量：20035 累積銷量：767405

NO.8 動物之森＋
●GC ●任天堂 ●ETC ●6800 日圓 ●2001 年 12 月 14 日 本週銷量：19636 累積銷量：275726

NO.9 PIKMIN
●GC ●任天堂 ●ETC ●6800 日圓 ●2001 年 10 月 26 日 本週銷量：16640 累積銷量：382608

NO.10 MAGICAL VACATION
●GBA ●任天堂 ●RPG ●4800 日圓 ●2001 年 12月7日 本週銷量：16478 累積銷量：186811

香港讀者期待榜 HK READER RANKING

DREAM RANKING >>



NO. 1 雙週票數：42 累積票數：201

鬼武者 2

●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●5800 日圓 ●2002 年 3 月 7 日



NO. 2 雙週票數：35 累積票數：56

FINAL FANTASY XI Online

●PS2 ●SQUARE ●RPG ●價格未定 ●2002 年 3 月



NO. 3 雙週票數：8 累積票數：8

櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~

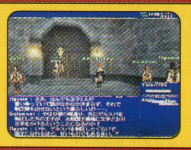
●DC ●SEGA ●AVG ●6800 日圓(初回限定版 8800 日圓) ●2002 年 3 月 21 日

NO.4 SPACE CHANNEL 5 Part 2
●PS2/DC ●SEGA/UGA ●ACT ●6800 日圓 ●2002 年 2 月 14 日 雙週票數：5 累積票數：16

NO.5 KINGDOM HEARTS
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●6800 日圓 ●2002 年 3 月 28 日 雙週票數：3 累積票數：3

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

DREAM RANKING >>



NO. 1 1573 票

FINAL FANTASY XI Online

●PS2 ●SQUARE ●RPG ●價格未定 ●2002 年 3 月



NO. 2 1558 票

櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~

●DC ●SEGA ●AVG ●6800 日圓(初回限定版 8800 日圓) ●2002 年 3 月 21 日



NO. 3 1357 票

XENOSAGA EPISODE 1 ~力之意志~

●PS2 ●NAMCO ●RPG ●7800 日圓 ●2002 年 2 月 28 日

NO.4 STAR OCEAN 3 Till The End Of Time
●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定 ●發售日未定 1116 票

NO.5 鬼武者 2
●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓 ●2002 年 3 月 7 日 1102 票







豐富獎品每期等緊你取走！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港皇后大道東80號 堅雄商業大廈1401室」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款最新原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

香港讀者投票表格

姓名：____________________ 年齡：__________

身份證 / 護照號碼：____________________ 電話：__________

地址：______________________________

____

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：______________________________

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：______________________________

日本資料來源：FAMI 通 2/8 號

GPM 超值精選推介！

《櫻大戰 Online 巴里優雅的一日》限定版

櫻大戰迷必然收藏的作品。今次Online版推出了二個版本，分別是帝都篇和巴里篇，兩者限定版所附的精品各有不同，而前者的實用度比後者稍高，現時巴里篇限定版最平只賣$399，有興趣的朋友不妨留意一下，購入地點是旺角Chris之堡某間Game Shop。

踏入年頭，遊戲市面稍微平靜下來了。於昨年年未於美國發售的Xbox及Game Cube，在聖誕及新年檔期的旺季中雙雙取得甚佳的成績；同一時候，隨著Xbox日本版快將推出，微軟已開始在日本進行一連串的宣傳攻勢，當中不會缺少CM的製作。一方面，在Xbox日本版推出當日的韓國，也正是行貨PS2的發售開始，售價會約是37000日圓的價錢，配合韓國遊戲開發技術質素日漸上升，行貨的推出對韓國的遊戲發展將會更趨蓬勃。從中可見，新力、微軟、任天堂這三家主機公司就正如三國之戰一樣，努力在各地爭權奪利，增大自己的地盤，務求將對手徹底擊敗，以取得家用機一哥的成就。(AINHO)

VIRTUA FIGHTER 4

PS2/FIG/SEGA/6800 日圓

時雨







《VIRTUA FIGHTER》是至今影響筆者至深的遊戲，如果沒有它，筆者或許不會到遊戲機中心，不會明白「真劍勝負」的樂趣，更重要的是不會認識到現在的一大班朋友。玩《VF》的感覺就如成為一位運動員一樣，不每天練習，很快便會被其他人超越。被打贏時那種後悔的感覺，比任何一套遊戲都強烈……今次《VF4》加入了段位的系統，筆者在日本的期間，更充分感受到昇段、降段時的喜悅和哀傷。能夠如此牽動人心的格鬥遊戲，《VF4》是第一套，現在大家終於可以在家中享受到它的樂趣了。說到遊戲的移植度，首先遊戲性方面是完全沒有問題的，玩起來的感覺和街機版沒有分別。加上一個格鬥遊戲史上功能最齊全的TRAINING MODE，PS2版《VF4》絕對是最佳的練習平台。筆者相信，日後在街機中一定會出現許多玩家用版出身的高手！至於畫面，看慣了街機的朋友可能會發現許多不同之處，但考慮到PS2的機能（主要是貼圖記憶體不足），今次AM2能夠做到八成像真，已是十分難得。不過唯一比較遺憾的是，畫面上的「狗牙」有如初期PS2遊戲般多，街機版的玩者可能需要少許時間去習慣。另外PS2版的HIT EFFECT在某些STAGE會變得不明顯（例如黃昏時的結城道場），導致玩者難以判斷NORMAL還是COUNTER HIT，幸好這些都是小問題。PS2版新增的A.I.SYSTEM是一個很新的嘗試，不過筆者覺得CPU的「智能」還是低了一點，始終玩者不能全面掌握電腦的思考方式。如果遊戲容許玩者設定一個攻擊和防守的流程圖（就像機械人AI設計遊戲《PANDORA PROJECT》般），那麼我想應會有趣一點。

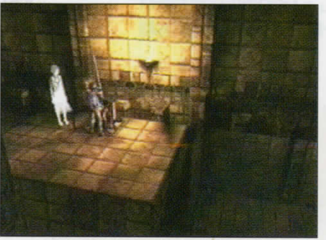


ICO

PS2/ACT/SONY COMPUTER ENTERTAINMENT/5800 日圓

KACHUN







寫這份評論時，將『ICO』已經完成了一段時間；憑著腦海中的點點記憶，希望可以為大家提供個人對這遊戲的見解和看法。

故事完整、版面設計複雜而華麗

『ICO』講述一名天生頭上長有一雙角的少年，被送到人跡罕至的神秘之城當活祭品，及於城內邂逅謎之白衣少女的童話傳說式冒險故事。縱觀全個遊戲，從開始至結束，故事交待完整，至少不會俾人胡里胡裡的感覺。

在版面設計方面，作遊戲舞台的神秘之城，設計得複雜而不紊亂；加上光與影的配合，在裏頭走動簡直是一種享受！有好幾次，筆者都曾經在城堡的某處停下來，了解一下這座龐大城堡的設計、以及欣賞它四周醉人的湖光山色...... 開發人員這方面所出的努力，絕對值得一讚。

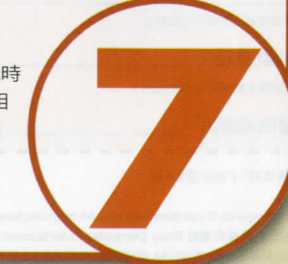
動作簡單、謎題難易適中而合理

遊戲在尋找「動作」與「冒險」兩者的平衡點方面亦可算做十分出色。在本作內，主角需要透過幾個基本動作，配合其他工具幫助，令遊戲繼續進行；重點並不在動作使用的難度，而是要考玩家是否能夠找出解決目前困局的辦法。

此外，遊戲內謎題在難易度方面亦可算是合適，而且謎題與故事之間的串連亦頗合理，不會給人一種「為解謎而解謎」、「不知道為甚麼要解謎」的感覺。

不足之處 -- 略嫌稍短

個人認為本作最大的不足之處，在於遊戲時間稍嫌短促；如果依從攻略去玩的話，相信只消三、四小時便可將遊戲完成。但固勿論如何，『ICO』也是個值得一試的好遊戲。



GT CONCEPT 2001 TOKYO



PS2/RAC/3200 日圓

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

春日恭介

對筆者而言，遊戲的推出已經沒有什麼意義，因為此遊戲本身已經是開宗明義不值多少錢，3200日圓的售價，不就是說明遊戲其實已經沒有什麼吸引的賣點。回說遊戲本身，GT一貫的遊戲性也有保留，不過也因為如此，他比之前的作品沒有多少改變。惟一加入了的新點子，是CONCEPT CAR的加入。這些車款全是一些未推出的概念車款，他們的性能一般也較現役車輛高，而且外型也較前衛，對一些車迷而言算是一個重要的賣點。



AINHO

今次版本的賣點，當然是遊戲中多款的概念車，加上由於有多種隱藏要素和車種，以致遊戲有一定耐玩性，尤其那超漂亮的CG播片，以及完成遊戲後出現的POD Event賽最為過癮。雖然畫面質素沒有提升，考牌難度和收錄的賽道亦比「3」為低和少，不過勝在以這個價錢，就能購買到這套高水準製作的作品。相比那款要賣$150的SIMPLE網球遊戲，質素上真的有天壤之別。

8

馬高

其實今次遊戲可以說是《GT3》的資料碟，遊戲時間縮短之餘，難度方面亦比第三集為低，不過單是各種新登場的車種、隱藏要素以及更爽快的行車畫面，令本作的吸引力完全絲毫不減，此外，遊戲中亦加入了不少為初心者而設的輔助系統，讓初次接觸遊戲的玩家亦能夠容易上手，就算你已經擁有先前推出的《GT3》，今次的遊戲仍是有值得購買的價值。

8

CHORO Q HG2



PS2/RPG/TAKARA/5800 日圓

萬教之父

TAKARA推出的遊戲一直以來也是賣人物多於一切，相反，遊戲方面的製作水準便真是一般，而這《CHORO Q HG 2》亦秉承這傳統，遊戲的製作質素非常一般，而且遊戲的故事性非常差，就像是在胡亂的行走，沒有了上一集的精采，極之仔細的看，遊戲的畫面的確有些微的進步，不過，相信一般的玩者可能不會發現甚麼，相信如果TAKARA真是想遊戲的銷售有進步的話，遊戲的質素實在要好好的改進一下了。



馬高

其實《CHORO Q》這個系列的賽車遊戲已經推出過不少集數，來到今次PS2版的第二集給人的感覺好像有點停滯不前。系統上基本上沒有太大的改進，而畫面質素方面亦只能說是一隻PS水準的遊戲，而且在一個CITY與另一個CITY之間的路程太長，行起來實在令人感到沉悶，至於在比賽時的操作則尚算可以，唯一在轉彎時賽車不時會顯得不暢順，整體而言只可說保留了系列一直以來的原味，若未曾玩過此作的朋友也不妨一試。



Sugi

Q版賽車的最新作。與其說是賽車遊戲，倒不如說是一隻以各式各樣的車子代替了人類的RPG還來得貼切。在遊戲中，賽車的環節只是屬於一部份，主要是賺錢及考牌等用。除此之外，主角還需要在各地區四處遊蕩，到相屋影貼紙相，亦要完成各個EVENT儲印章。備有多個小遊戲，遊戲性亦算不錯。然而進行RPG情節時仍要使用賽車的操縱方法卻十分不便，另外遊戲中完全沒有漢字也令不懂日文的玩家望而卻步。

6

BRAVO MUSIC～超名曲盤～



PS2/ACT/SONY COMPUTER ENTERTAINMENT/2800 日圓

時雨

這套遊戲已是《BRAVO MUSIC》系列的第三彈。今次收錄的樂曲全都為古典音樂中的經典，就算玩家平時不聽古典音樂，也一定對它們有所印象，加上首首都是名曲，絕對能滿足玩者聽覺上的享受。不過《BRAVO MUSIC》的系統始終是比較單調，而且比起其他音樂遊戲是少了一份演奏的感覺，難以像《beatmania》系列般「長玩長有」。



Sugi

由SCE出品的音樂遊戲，《BRAVO MUSIC》的特別VERSION，可以說是廉價版。玩者需要扮演指揮家，跟隨節拍去演奏各首著名的交響曲。雖然只是依照指示按鍵，但難度不低，要注意按鍵力度之餘，亦需完成一整拍子才算成功。有時候在快完結時出現惡魔，實在令人欲哭無淚。歌曲比較前作為少，故事性亦不高。如果是古典音樂的愛好者，不妨一買，若喜歡此類型遊戲的話，則建議購買前作。



AINHO

可能筆者沒有音樂天份，一玩上手時真是應付不來。遊戲的歌曲是以交響協奏曲為主，每一首的長度也是相當之長，而且還有一定難度，長玩時雙手很容易疲倦和痛楚。遊戲中故事交代的畫面很有看美國卡通風格的感覺，可惜遊戲的角色不夠吸引，特別是主角只在勝利時露出很Cool的表情，其餘時間一直保證嚴肅。若然對交響曲這類音樂不感興趣的話，玩此作時一定會有「玩到悶」的感覺。

6

GRADIUS GENERATION



GBA/STG/KONAMI/5800 日圓

萬教之父

射擊遊戲最重要的便是為玩者帶來爽快的感覺，由KONAMI所製作的《GRADIUS GENERATION》便可以做到這點。《GRADIUS》這經典的射擊遊戲，雖然推出了這麼多集，不過，卻沒有令人生厭的感覺，實在非常難得，這隻GBA版的《GRADIUS GENERATION》，雖然是手提機上的遊戲，不過其細度絕對不會比其他家用機種的版本差，而且遊戲的流暢度亦相當高，而且這集新作中亦有加上新的武器，再加上POWER UP的式極之類似超任版，所以相當方便。

8

寒武紀

經典射擊遊戲經重新製作之後在GBA上推出。不過，雖說是重新製作，玩起來的感覺頗為原汁原味，每一關的設計背景亦和過去幾集非常相似，但亦因為這個原因，部份玩家可能會覺得GBA版新鮮感不足。整體而言，遊戲內容在各方面的設計只能說是中規中舉矩。但無論如何，相信許多朋友都非常歡迎將過去一些在任天堂及超級任天堂上的經典遊戲經強化後在GBA上推出。

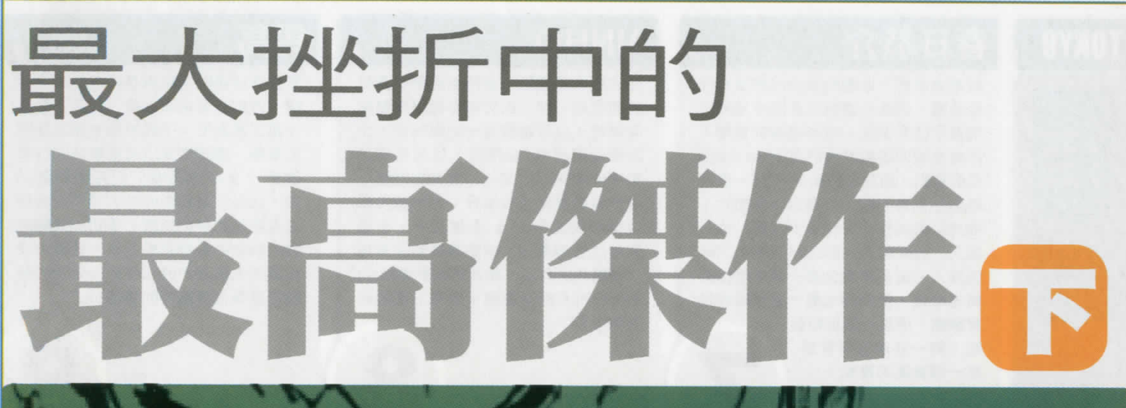
7

春日恭介

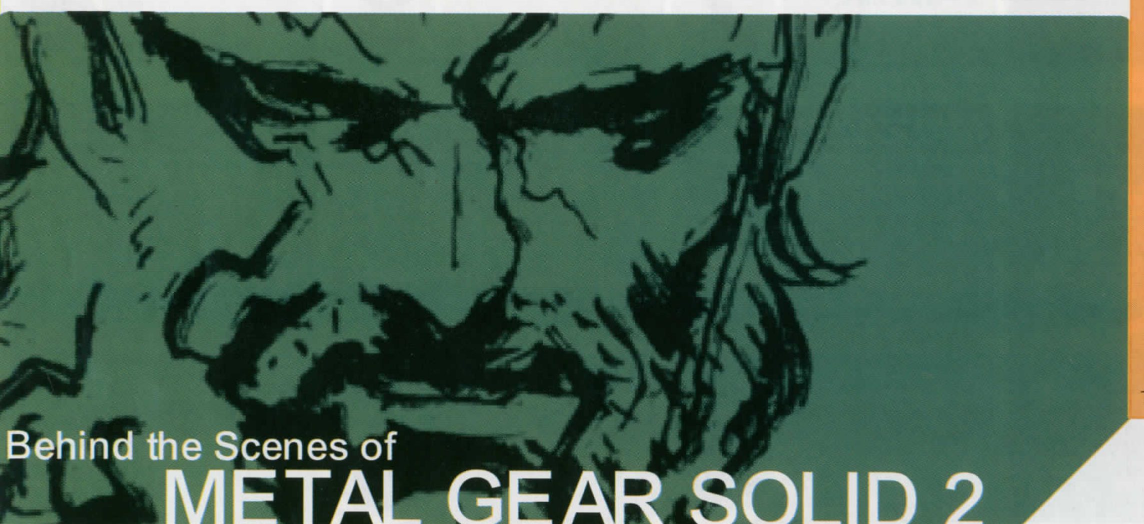
一個超經典的射擊遊戲，沒有多少遊戲迷會對這個遊戲陌生。遊戲雖然是一個手提作品，但遊戲內的每一個環節也做得一絲不苟，忠於系列的神髓，無論是系統、畫面、場景、敵人，也完全保留了GRANDUS的特色。至於新加元素方面，雖然是不多，但此作本身就不是一個要吸引新客戶的作品，主要是為一些久沒嘗過《GRADIUS》的遊戲迷而設，對一個《沙羅曼蛇》迷而言，的確是一個恩惠。







最大挫折中的最高傑作 下



TEXT：寒武紀

上一期我們介紹過《Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty》歷時三年的製作過程。今次我們會再將時間線推前，由小島的童年生活到正式加入Konami，一直到MGS1的推出。本文可作為上一期本欄內容的一個整體背景框格，讀者看畢本文將能更清楚了解這位現時其中一位最出色的遊戲製作人的製作生涯。(註1)

假如要為小島的遊戲作品作一個簡單的概括，可以說，它們是一種致力將電影與小說兩種原來屬於兩個極端的媒界統一起來的新媒體。

假如看一看小島過去接受各界傳媒訪問時的對話，他公開談論過的電影可謂不勝其數: 由日本本土電影《哥斯拉》、《大魔神》(1966)、《希波克拉底》(1980; 註2)、《爆裂都市 Burst City》(1982; 註3)、到法國電影《夜與霧》(1955; 註4)、以至美國荷李活電影《偷襲珍珠港》(Tora! Tora! Tora!; 1970)、《猿人爭霸戰》(1968；註5)、《二十一世紀殺人網絡》(The Matrix; 1999)、《未來戰士 2》(Terminator 2；1991)、《Fantastic Voyage》(1966; 註6)、《奪寶奇兵》(Indiana Jones; 1984)、《二零二零》(Blade Runner; 1982)......。電影對於小島而言總是談不完的話題，我們亦很容易理解到，次世代遊戲主機落在這位電影癡的手上成為了實現電影夢想的工具是如何順理成章的事。

小島與電影的淵源始於他的孩童年代。當小島離開他的出生地東京，與家人遷到關西定居之後，曾有一段時間，小島就像患上了自閉症一樣，每天將自己關在家內，坐在電視機面前，不管是電視劇集還是新聞資訊節目，任何一格影像都灌進小島的記憶之內，並成為了小島生命中的一個重要部份。進入小學之後，自閉症雖已痊癒，但小島仍然喜歡獨個兒乘車到附近的電影院欣賞各類型的電影，在巨大銀幕上播放著的原始影像，不斷刺激和豐富著小島的影像世界。

雖然小島致力將遊戲與電影溶合，但小島亦清楚知道，遊戲與電影原屬兩個完全不同的範疇。小島說:「遊戲是一個可以讓玩者遊玩的空間，製作過程就如同興建一所主題公園一樣，與一般的電影製作比較，是完全兩回事。」遊戲與電影的真正分別，可能只要像小島般同時熱愛兩者的人才能完全把握。當被問及是否想過將Metal Gear電影化的時候，小島這樣回答：「我過人完全沒有這樣的興趣，試想像Metal Gear裡各種奇怪的人物角色在一套電影中出現，他們出場時候總是自我介紹一番，大家只會覺得它們是傻瓜。Metal Gear是根據遊戲的邏輯製作而成的電視遊戲，假如真的要將Metal Gear電影化的話，我希望我所喜歡的導演能夠為我待勞。」

註1:本文部份內容曾刊載於Gameplayers.com.hk 網站「焦點人物: 小島秀夫」一文。

註2:《希波克拉底》: 一套講述日本醫科學生成功與失敗的青春電影。

註3:《爆裂都市 Burst City》: 石井聰互監督，以未來世界為舞台的科幻暴力片。

註4:《夜與霧》: 講述二次大戰時位於德國的集中營內的情況。

註5:《猿人爭霸戰》: Franklin J.Schaffner 執導，故事講述一位太空人在一次太空航程中發生意外，太空船墜落在一個由猿人所統治的星體後所發生的故事。

註6:《Fantastic Voyage》: Richard Fleischer執導，故事講述一班科學家成功將自己的身體縮小至微生物般的大小，被注入美國總統的身體內並成功救回總統的生命。



「遊戲是一個可以讓玩者遊玩的空間，製作過程就如同興建一所主題公園一樣，與一般的電影製作比較，完全是兩回事。」

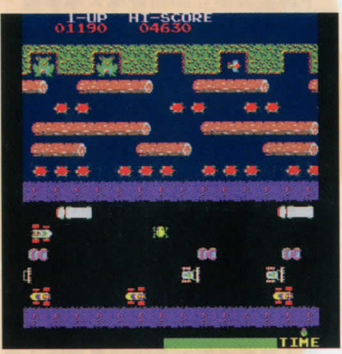
除了電影元素之外，另一個較容易被忽略、但同時亦是小島作品的一大特徵，就是其通過文字一絲不苟地描述的遊戲故事世界、背景、舞台以及小說元素。小說與電影是兩個互相補足、而並不能互相被取代的獨特媒界，而小島即透過遊戲主機這種革命性的新媒體，將兩者溶合起來，最近美國《新聞週刊》揀選小島作為十位開創未來的重要人物之一，其中的原因很大程度正是出於這一種思考。

導演夢

小島第一次執筆撰寫劇本，是在他的初中時代，小島更利用該份劇本拍攝了一套實驗電影。小島說:「大概是中二、中三的時候，那時我的一位很要好的朋友不知怎的弄來了一部8mm攝錄機，於是我們便合作拍攝了一套長40分鐘的警匪片，不過製作過程其實頗為兒戲，我們只是向父親借來幾件不合身的大褸、再給演員貼上假鬍子便開始拍攝工作。記得當時我們還在伊丹機場拍攝外景。當然，戲裡的演員都是相熟的朋友，我甚至偷錄了我的父親的一些舉止，然後將片段加插在影片裡(笑)。到了高中的時候，我們又拍攝了另一套以喪屍作為題材的電影，名為《SOS》。我們更為演員畫上血管、塗上血紅色來進行簡單的化妝工作。」

為了成為一位電影導演，小島曾考慮過報讀大學裡的影像科學課程，但考慮到在日本要發展導演事業絕非易事，畢業後最多也只能當一個助導演，所以小島最後還是放棄了，報讀了一門他不太喜歡的學科－－經濟學。

進入大學之後，為了繼續他撰寫小說劇本的興趣，小島曾參加過校內一些相關的興趣團體，不過，這些團體內的情況卻與小島的期望頗為不同:「我當時的第一印像是:『這是什麼? 難度這是全日本最傻的傻瓜聚集的地方。』(笑) 我們每天不是飲酒享樂、便是通宵達旦在遊戲機中心流連; 不是在朋友的家裡過夜、便是在色情電影院裡睡覺。」小島四年的大學生活，便是如此不務正業地渡過。不過，亦正是在這段時間裡，小島初次接觸電子遊戲這個新媒體:「當時我已覺得，在遊戲機中心裡的各款遊戲作品之中，Konami 的作品最為出色，例如《Pooyan》(1982)、《青蛙過河》(Frogger; 1981)、《功夫》(1985)、《伊嘉皇帝之逆襲》(1987)等。到了，1984年，任天堂的紅白機推出，我在大學的走堂情況更變本加厲。」而小島購買的第一款遊戲攻略本，便是《多魯亞之塔》(The Tower of Druaga; 街機版於1984年推出，1985推出任天堂紅白機版)。



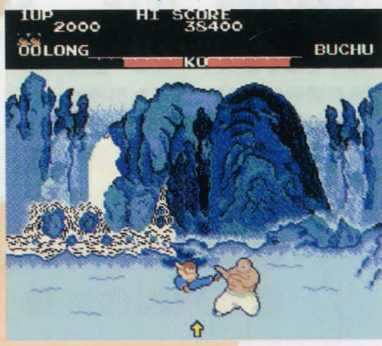
◆《青蛙過河》(Konami; 1981)



◆《Pooyan》(Konami; 1982)



◆《多魯亞之塔》(Namco; 1985)



◆《功夫》(Konami; 1985)



◆《伊嘉皇帝之逆襲》(Konami; 1987)

八十年代的KONAMI

日本關西一向是遊戲製作人的孕育場所: Konami、Capcom、任天堂......等等這些遊戲界裡的老字號，均是創立於關西的日本企業，可能是由於關西人特別擁有一份「娛人心靈」。

1986年小島大學畢業，他帶著一些模擬計劃書和他所拍攝的實驗電影作品，前往Konami的總部進行面試。對於為什麼選擇Konami，小島的答案則是:「雖然我希望加入電影製作行業，但由於沒有任何入行的門路，於是我便考慮電子遊戲和玩具這方面的工作。我當時到Konami面試的時候，亦覺得他們的確是一班精英份子，於是便決定加入Konami了。當然，部份原因可能是我的母親希望我留在關西工作的關係。」

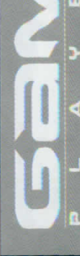
之後，小島亦順利得到一個在Konami工作的機會:「當時我只是在MSX(註9)開發部擔任兼職的工作。記得有一天，當時的課長突然對我說:『你認識《南極大冒險》這款遊戲嗎?』我很自然便答道:『當然知!這種垃圾遊戲。』課長立即大聲喝罵我:『不要胡說!! 我們要做這款遊戲的續集，你要去幫手開發工作。』」於是1986年推出的《夢大陸大冒險》便成為了小島加入Konami之後第一款有份參與開發的遊戲作品。



◆《南極大冒險》(MSX/Konami/1983)


◆ 小島加入Konami之後第一款有份參與開發的遊戲作品《夢大陸大冒險》(MSX/Konami/1986)

註9: MSX是1981年由ASCII及MICROSOFT共同協定的一個個人電腦硬件規格統稱。一些主要的電器生產商，例如SONY、SANYO、PANASONICS等便使用這個統一規格各自生產其個人電腦產品。





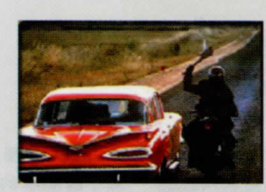
未來導向

小島作品的故事背景總是以未來作為舞台，而他的這種未來導向除了是受著他看過的科幻電影的影響之外，同時亦是源自他的童年經歷。事實上，小島的童年時代正直是科學技術起飛的時期，雖然今天年青一輩的玩家都已經習慣了被科技所抱圍的生活，但對於當時的小島而言，各種新科技卻震動著他的心靈，他說：「69年7月阿波羅11號登陸月球，以及其後的阿波羅及聯合號實驗計劃(Apollo-Soyuz Test Project; 註7)等事件，都對我的思想產生了很大的衝擊。」

1970年，萬國博覽會(註8)在日本大板舉行。當時還是小學一年班學生的小島亦是參觀者之一，小島回憶當時的情況時說：「不管是『蘇聯館』、『日本館』、『荷蘭館』、『機械人館』，我都幾乎全部參觀過了，唯獨一直沒有參觀過『美國館』，因為那裡總是最擁擠的場館，那時我真的很希望能夠一睹那塊『月亮石』呢。我又記得當我第一次看到『自動電梯』這種東西的時候的感覺，我心想：『為什麼要花錢做一些如此浪費的事情呢！』(笑)當時我只是一位小學生，下課後我便立即到會場入場參觀，當年的萬國博覽會以『人類的進步和調和』為主題，非常偉大。」

這一切對於當時只有十多歲的小島而言產生了極大的影響，我們今天在小島的遊戲作品中所看到的一切，甚至可以說是當時小島內心的回響：「當時所有人心目中的21世紀都是非常美好的，就像手塚治虫的漫畫中：在管道裡行走的車輛，每一個家庭都擁有自己的機械人助手，貧富之間的差距亦會消失，這便是萬國博覽會在我心目中所反映出的未來世界圖像。」

奇怪的是，從小島作品中往往是充滿著陰謀和危機的未來世界中，我們很難察看到任何一點這種美麗新世界的樂觀主義。在MGS2中，小島所描述一個被稱為「愛國者」的團體暗謀在完全數碼化的未來世界中將資訊以至人類思想一併納入管制，這不但不能夠稱作一個美好世界，相反，這正是另一個黑暗時代。對此，小島又是如何理解他的遊戲世界的呢?



◆80年代一些以描述失去秩序的未來世界為題材的文化產物湧現。圖為荷李活電影《Mad Max》(1979)劇照。

小島解釋說：「萬國博覽會舉行完畢之後，世界各地天災頻生，除了地震之外，甚至有人說地球將會因為隕石的撞擊毀滅，另一方面，世界人口仍然高速增加、世紀絕症的出現、基因技術的現實化所衍生的問題等等，在這個背景下，一些以地球被摧毀後的世界作為背景的文化作品便擁現，例如荷李活電影《Mad Max》(1979; George Miller執導、米路吉遜主演的低成本但成功的電影，故事以未來澳洲作為背景，講述一位警官因為將電單車黨首腦殺死而另其妻身陷險境)等、漫畫作品則有《北斗之拳》、《阿基拉》等。原本充滿了期盼的21世紀來臨前夕，眨間轉變成了一種世紀末恐慌。不過，正因為我曾經擁有過一種對未來的積極思想，我的責任便是將這種思想傳達給下一代。在我的遊戲中絕對不會出現悲劇結局，我希望我所製作的每一款遊戲到了最後都是正面和樂觀的。」

「原本充滿了期盼的21世紀來臨的前夕，眨間轉變成了一種世紀末恐慌。不過，正因為我曾經擁有過一種對未來的積極思想，我的責任便是將這種思想傳達給下一代。在我的遊戲中絕對不會出現悲劇結局，我希望我所製作的每一款遊戲到了最後都是正面和樂觀的。」

第一個挫折

對於小島的工作表現，當時Konami的高層人士評價如何不得而知，但那次之後的1986年秋天，小島便被委派擔任一項遊戲的策劃工作。小島當時只是以兼職的身份在Konami工作，而且，讓一位初出茅廬的大學畢業生擔任遊戲策劃的工作，在當時的Konami而言實屬異例。

當時小島的一位上司讓小島看過一款MSX摔角遊戲作品之後，便吩咐小島利用遊戲裡的角色人物(戴著老虎面具的摔角手等)再製作一款新的遊戲作品。小島說：「由這時起，我便被正式聘用為Konami的職員，並被委派到MSX的開發部工作。雖然當時我並太願意，我心想製作任天堂紅白機或街機遊戲會有更多大的發展空間。」無論如何，小島的遊戲製作生涯中所策劃的第一款作品便慢慢成型，成為了一款以縱向及橫向進行的動作遊戲《Lost World》。

不過，這次開發工作的進展並不順利，小島更遭到很大的挫敗。

一方面，當時與小島一同共事的開發人員全部均為新入行的新力軍，小島說：「他們有的以前是漫畫家、美術設計師、有的則是玩音樂的，還有一些除了編寫電腦程式之外便什麼也不懂的人，總之全部都可稱得上是奇人。而且，當我遇到困難請教我的前輩的時候，他們總是說：『這裡不是學堂呢！』沒有人願意幫助我們，我們唯有自行找解決的方法，但上頭又責備我們工作的進展緩慢。總之，那時我的確覺得有被欺負的感覺。我當時已有心理準備，不管花多少年的時間，我們也不可能完成這項開發工作。」

一天，小島被召入課長的辦公司內。結果，《Lost World》這款由小島策劃的遊戲作品最終只能夠以流產告終。不過，這是一直以來獨來獨往的小島第一次感受到團體工作的樂趣：「我們一伙人合力工作，每天都非常愉快，而且建立了很深的友誼。」

小島回憶這次失敗的經歷時說過：「這是我人生中最大的挫折，吃不下咽、甚至有想死的感覺。」不過，正是在這段時間，《Metal Gear》的構思便出現了。

註7：1975年的阿波羅及聯合號實驗計劃是史上首次由兩個國家(美國及前蘇聯)合作進行的太空任務，這次計劃的目的是測試兩艘太空船(美國的阿波羅及前蘇聯的聯合號)在太空進行接合的可行性。

註8：1970年的萬國博覽會於日本大阪舉行，全球77個國家在博覽會上展出了她們當時科學技術的最新成就。

註9：《大逃忙》(THE GREAT ESCAPE / 1963)，故事講述二次大戰中德國一個戰俘營內，一班來自美、英、加拿大等不同國家的戰俘，為了自由進行了一場集體越獄，並聯手阻撓德軍所進行的軍事活動。



《METAL GEAR》的誕生

雖然《Metal Gear》系列已成為了今天Konami其中一款招牌作品，但這款遊戲最初亦只不過是在MSX這部已進入黃昏期的「次等」主機上推出的作品。但遊戲給玩者帶來的高度緊長感、細密同時微妙反映著現實世界的故事設定，使遊戲推出後一時成為了遊戲界的話題，一些遊戲雜誌更特別做了大篇幅有關《Metal Gear》的特集介紹。

小島曾在一次訪問中憶述他構思《Metal Gear》這款遊戲的時候的思想過程。

小島說:「當時開發部內有一個以戰爭為題材的遊戲開發計劃，開發代號為N312，各個開發部門都沒有接下這個計劃，輾轉之下便落到我的手上。起初我打算創作一個像電影『大逃亡(The Great Escape)』(註10)般的遊戲。玩者扮演一位囚犯，在逃亡的過程中他必需避開獄警的追捕，假如被發現的話，便會被收押至附近的牢獄內，根據被捕時的位置，玩者再會有一個新的逃獄目標，並再次逃獄。如此，遊戲根本沒有Game Over了。」

這個14年前由小島所構思的遊戲概念，即使現在看來也頗為前衛，但小島自己卻由於認為設計過於平凡，於是便否決了自己的這個構思。小島於是再想到一款全方位的射擊動作遊戲，但卻受到同事的大力反對。

其實這些反對意見並非全無道理，因為小島面前的是一部在當時而言已進入末期的MSX主機，要這部遊戲機實現小島心目中的戰爭場面，確實非常困難。

在硬件條件的限制下，遊戲創作者只能夠創作一些既有遊戲性，同時在硬件需求上不會過高的遊戲，特別是對於畫面顯示的需求(例如在同一個畫面上不能夠同時出現太多的圖像角色等)，於是小島便想出一個逃避敵人的遊戲概念。

小島說:「『大逃亡』的要素再加上『戰爭』的要素，正正是《Metal Gear》的遊戲概念了。」

這樣，第一集的《Metal Gear》便在小島的腦內誕生了。

不過，之後的開發工作亦不是一帆風順，小島回憶說:「當時我的前輩都不太喜歡我。《Lost World》才剛剛宣布開發終止，現在又要與我合作，他們顯然並不太樂意。即使我不眠不休地設計好遊戲的版圖，他們都顯得不甚滿意。而且，對於一款不是攻擊敵人、而是以逃避敵人為目標的遊戲作品，人們抱半信半疑的態度是可以理解的。得不到其他同事的認同，最初我也打算放棄，但當時Konami內另一位出色的開發人主動問我:『你的《Metal Gear》構思是怎樣的?說來聽聽』?」這位唯一願意聆聽小島的構思的人物，便是著名射擊遊戲系列Gradius的一位主要開發成員，小島說:「[1987的]新年期間，我便帶著我的計劃書向他解釋了我的想法。」結果，險些被閣置的《Metal Gear》在這位小島的前輩支持之下總算僅存下來，開發工作亦隨即展開。

80年代中期的遊戲開發工作需時一般約為3個月，而小島便利用了一個月的時間便初步完成了《Metal Gear》的遊戲系統，小島更首次讓其他部門的同僚試玩。

小島回憶當時他向其他同事展示開發中的《Metal Gear》時的情形時說:「當他們被敵人發現時，敵人的頭上便會出現一個感嘆號，並且立即像發了狂似的追趕過來攻擊，我的同事便立即大叫:『哇! 這是什麼? 非常有趣!!』驟然間所有人都非常興奮。」

之後，小島再花了四個多月的時間，完成了第一集的《Metal Gear》。1987年7月，MSX2版《Metal Gear》正式推出。

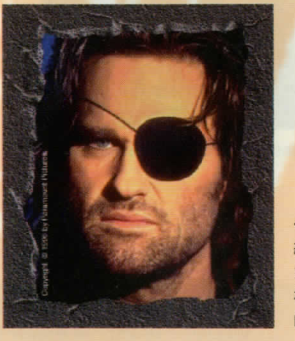
不過，由於當時不管是小島秀夫以至《Metal Gear》這款遊戲本身在遊戲界裡均沒有名氣，Konami方面亦完全沒有投入任何宣傳工作，只是在MSX版《Gradius》(1986)的廣告上的一個小角落裡寫著「《Metal Gear》發售中」的字句。儘管如此，當時日本多份遊戲雜誌對《Metal Gear》確實有很高的評價，小島的地位亦改變過來，小島說:「一些文章甚至將《Metal Gear》與《Y'S》這些名作相提並論。雖然現在想起來有點可笑，但當時實在有很多讚賞的聲音。還有，令我感到高興的是，所有與我合作的工作人員都希望能夠繼續與我合作。」



◆ MSX版《Metal Gear》的遊戲畫面

"SNAKE"與"PLISSKEN"

對於是什麼令小島創作出《Metal Gear》中Snake這個角色，小島表示是1981年一套電影作品《逃出紐約》(Escape from New York; 1981)中卻羅素所飾演的角色 — Snake Plissken。已經玩過MGS2的朋友可能亦會注意到，在遊戲中「Plant篇」中的Snake最初是以「Plisken」的身份出現的，或許這又是小島的另一種另類聯想，說Snake Plissken是Solid Snake的前身相信並不過份。



◆ 卻羅素在《逃出紐約》(1981)中所飾演的角色Snake Plissken相信是Solid Snake的前身呢。



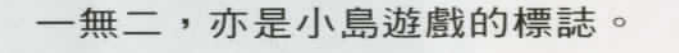
《二零二零》與《SNATCHER》

《Metal Gear》的開發工作完成之後，正當所有工作人員都在休假之際，小島每天仍然返回開發部門，並開始計劃他的下一款遊戲作品：「那時我希望製作一款與荷李活電影《二零二零》(註10）相似的遊戲作品。另一方面，當時的Konami又從未推出過AVG（冒險遊戲）類型的遊戲，於是我便決定製作一款結合這兩種元素的遊戲作品。」這款遊戲便是1988年推出的《Snatcher》。

小島花了一個星期完成了《Snatcher》的開發計劃書。與小島一貫的作風一樣，遊戲內仍然佈下了豐富和細密的設定，雖然這種對遊戲「背景」的追求在今天已經成為了一款成功遊戲作品的必備條件，但在當時，小島的作風卻不太受到別人的認同：「在當時的遊戲製作過程中，所謂的「故事」或「設定」都被認為是多餘的工作，假如你對別人提起設定的問題，你得到的回應可能是：『設定？你傻的嗎？快些工作吧！』不過，由於當時MSX2已是一部即將被淘汰的主機，我反而可以較自由地製作屬於我自己的作品。」小島又說：「遊戲故事設定正是我自己個人最感興趣的部份。不過，當時我所構思的這些遊戲內容確實非常複雜，製作過程亦非常困難，我必需繪出大量各種的設定記錄表，記錄遊戲中的各個細節。」MGS2中長達數百頁的背景資料，在《Policenauts》中逐字定義的用語字典，在遊戲史上都可以說是獨一無二，亦是小島遊戲的標誌。



註10：《二零二零》(Blade Runner；1981)：Ridley Scott執導、夏里遜福主演的科幻電影。戲中夏里遜福飾演一位未來世界殺手，專責處理一些不願自然死亡的複製人，並與這些複製人展開戰鬥。



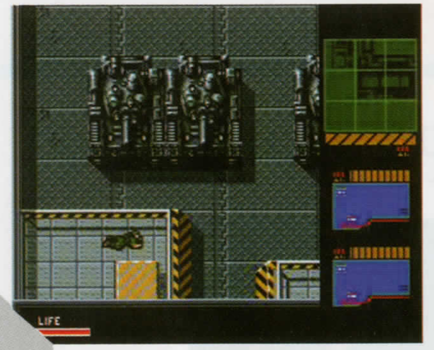


◆《Snatcher》遊戲畫面

1988年11月24日，在MSX以及PC8801（註11）等多個不同平台上推出。遊戲故事以2042年的「後神戶市」作為背景舞台，當時地球由於受到細菌武器的污染而幾乎進入半毀滅狀態，更出現了一些以人類型態出現的神秘生命體「Snatcher」，一班被稱為Junker的特別警察便奉命對抗這些神秘生物體。在31歲的主角帶領之下，遊戲故事續步揭開了細菌兵器污染背後所隱藏的秘密。可以看到，電影《二零二零》對於《Snatcher》這款作品確實產生了很大的影響。

不過，由於小島所構思的《Snatcher》故事內容非常龐大，所以在MSX版中的遊戲結尾故事其實仍未完結，只是到了1992年推出的PC Engine版《Snatcher》中整個故事才告終結。不過，小島亦指出：「其實原初我所構思的故事內容比這兩集的總和還要多，但由於開發的時間已經花了一年半之多，我已不能夠再花更多的時間了，而且更要臨時將遊戲分為上下卷推出。我還記得那時我每天都被上級責備，遊戲推出當日，他們更說：『你要從此隱退了！』」

SNAKE與小島秀夫



◆《Metal Gear 2 Solid Snake》遊戲畫面。

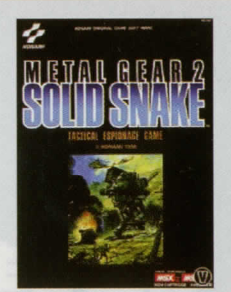
小島在Konami的兩三年裡，便是在這種來自其他人的壓力之下工作，不過，小島似乎並不在乎這些有時頗為難受的言語，對於一直所面對的逆景，小島又如何面對呢？小島說：「雖然在工作過程中我面對過許多的困難，但我從沒有想過放棄這份工作，相反，這令我有更大的幹勁，正是這種對現況的反叛使我成為自己。在這個意義之下，我與《Metal Gear》中的主角Snake有一個共通性：『沒有戰場的話便不能夠再繼續生存。』因此，我不希望停止工作，即使到了一百歲我也希望能夠繼續遊戲製作的工作。」

> 不過，在這個意義之下，我與《Metal Gear》的主角Snake由共同的相似性——沒有戰場的話便不能夠再繼續生存。亦因為如此，我不想停止工作，即使到了100歲我也希望繼續遊戲製作工作。

註11：PC8801是80年代前後由NEC開發的個人電腦PC系列的其中一個型號。由最初的PC6001型到PC8001，再發展至PC8801及PC9801等。雖然PC系列在機能上較MSX優勝，但價錢非常昂貴。

從《METAL GEAR》到《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》

1990年，小島製作了一款《Snatcher》的Q版RPG化作品《SD Snatcher》。另一方面，美國Konami推出了一款以《Metal Gear》系列為名、但並非出現小島之手的遊戲作品《Snake's Revenge》。雖然這款《Snake's Revenge》被當時的遊戲界批評為完全失去了原作《Metal Gear》中的精髓，因為遊戲忽略了將原初的「潛入」和「逃避」元素，餘下的只是一款普通的動作遊戲。不過，小島卻曾經說過，沒有《Snake's Revenge》的話，便沒有《Metal Gear 2 Solid Snake》，因為小島原本亦沒有打算著手製作《Metal Gear》的續編，但正因為《Snake's Revenge》的失敗，小島身邊的一些人對小島說希望再一次看到「真正的Metal Gear」，小島於是使用了一晚的時間完成了《Metal Gear》續編的計劃書，並展開了開發計劃。



◆《Metal Gear 2 Solid Snake》的封面設計

可惜，當時的MSX市場已經極度委縮，任天堂紅白機（1983）、Mega Drive（1987）、PC Engine（1988）以及超級任天堂等主機等先後推出，結果，《Metal Gear 2 Solid Snake》成為了Konami在MSX上推出的最後一款遊戲，亦成為了在遊戲界中一個被忽略了的名作。

小島組結成

《Snatcher》推出之後，小島被調往Konami位於日本神戶西部的「技術研究室」擔任部長的工作。當時研究室內有多位出色的開發人員負責有關3D多邊形遊戲技術的研究工作，而小島即以研究AVG遊戲開發工具為名，在研究所內計劃他的另一款作品《Policenauts》。1993年，研究室成立了新部門「開發五部」，這個部門正是我們熟悉的MGS以及MGS2兩款遊戲的開發班底－－「小島組」的母體。

小島回憶當時開發五部內的情形時說：「當時開發部內只有約十位開發人員，辦公室亦很細小，但開發人員之間卻培養了很深的感情。作為部長，我的全部工作便是製作遊戲，但正是因為這樣，我反而覺得非常幸幅。《Policenauts》這款遊戲幾乎是由我自己一個人製作的，由動畫製作、場景轉接以至人物說話口形的活動等，全部都是親自管理，當時我真的覺得非常高興。」



◆《POLICENAUTS》中的主角Jonathan Ingram。

《Policenauts》於1994年7月29日推出。遊戲故事發生於2040年，當時人類已移居太空殖民地，而故事的主角Jonathan Ingram原是一位宇宙警察，在一次意外中他在太空漂流了25年之久，但他所穿著的特別救生裝置使他在25年後被救回的時候根本沒有任何老化的情況，但他身邊的一切則完全面目全非，包括已經改嫁的55歲妻子....。《Policenauts》是完全體現了小島徹底追求精密故事設定的一款作品。

另一方面，在《Policenauts》的製作過程中，另一個並行同時開發的遊戲作品正是我們熟悉的《Metal Gear Solid》。

為MGS主入新靈魂的新川洋司

1994年，擔任《Metal Gear Solid》系統人物及機械等設定工作的新川洋司正式加盟Konami，小島回憶當時與新川進行面試的時候，第一眼看到新川的作品時所作的第一個反應—「就是他了！」。小島更罕有地給新川所帶來的立體模型評級為「S-Rank」。

事實上，新川所設計的人物和機械為《Metal Gear》系列遊戲注入了全新的活力，並為日後的成功奠定了穩固的基礎。

新川加入Konami後便著手創作《Metal Gear Solid》中「REX」的造型，而《Metal Gear Solid》的製作亦於1996年5月正式開始，整隊開發隊伍由30人組成，由於遊戲採用了全立體俯瞰視點，開發時使用了大量工具軟件，整個開發過程歷時2年，至1998年年中完成。

《Metal Gear》第一集於1984年推出，14年後的1998年再推出《Metal Gear Solid》，小島對於遊戲是否仍然能夠得到玩家的接受亦有保留，他在遊戲推出之前接受傳媒訪問時曾表示：

「我希望《Metal Gear Solid》能夠得到全世界遊戲玩家的接受，我的目標是遊戲有100萬套的銷售數字。」

結果卻是出乎小島所料，至今為止《Metal Gear Solid》在全世界的銷售數字已達600多萬套，並已被翻譯成多個不同國家的語言。


◆ 在《Metal Gear Solid》中的Metal Gear「REX」

互相糾纏的遊戲世界

小島作品的另一個特點是，即使是屬於不同的遊戲系列，遊戲中往往會有某些細微的地方，將不同的遊戲故事聯係起來。例如在《Snatcher》中有一句這樣的對白:「曾在過去震盪著整個世界的機械體…」所謂的機械體正是指時代背景相距數十年的《Metal Gear》中的Metal Gear;《Snatcher》裡又出現過一些在以兩年前(2040)的世界作為時代背景的《Policenauts》裡的角色人物。總之，小島所創作的遊戲往往互相糾纏，每一次玩小島的作品的朋友，可能都會發現遊戲中的某些蛛絲馬跡，將小島的整個遊戲世界串連起來，並會令你發出會心微笑，這亦是小島作品的魅力之一。(全文完)





集AM2研精英全力開發的完全移植版！

3D格鬥遊戲的最高峰作品《VIRTUA FIGHTER 4》，其PS2相信在本書出街之日已經推出。由於街機版《VF4》是採用了高性能的底板「NAOMI 2」所製作，不少人都覺得以PS2的性能是沒有可能將之完全移植的。但事實上，PS2版和NAOMI 2版相比起來可說是毫不遜色，而且PS2版還加入了大量家用版專有模式，而且還完全對應了最新的「VER.C」。因此不論是格鬥遊戲的初心者還是高手，都能透過PS2版充分享受到《VF4》的樂趣！今期筆者會為大家帶來16頁最強的PS2版《VF4》特集，除了角色的全招式外，還有戰術、VER.C變更點的解說！READY……GO！

16頁大特集！

PS2 | 2002年1月31日
SEGA●FIG
6800日圓●CD-ROM
記憶容量未定

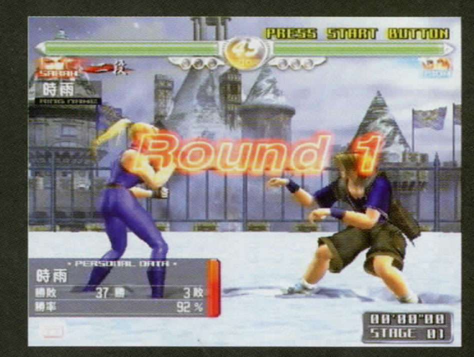
TEXT：時雨

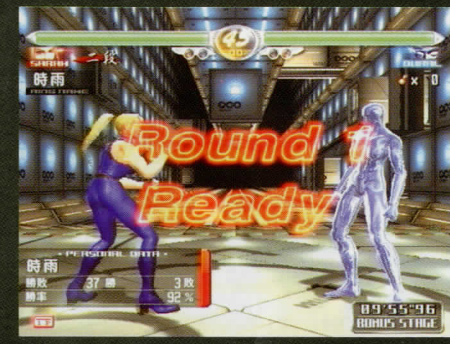
《VF》史上最充實的遊戲模式大介紹！

今次 AM2 在移植《VF4》之際，其目標是製作一套重視實用性，讓玩者可以充分利用它作練習，繼而可以吸引更多人到街機版挑戰的遊戲。從家用版的各種遊戲模式中，大家應可以感受到AM2今次確實是充滿誠意！（回想起DC 版的《VF3tb》可是連 VS MODE 也沒有啊！）

街機版的完全移植 ARCADE

相信這會是所有人買GAME後第一個嘗試的模式吧！「ARCADE」顧名思義，是將街機版完全移植的模式，玩者可以依次序挑戰全14 名角色，到了最後《VF》系列的BOSS「DURAL」也會出場啊！如果玩者以登錄了RING NAME的角色在這模式戰鬥，是可以獲得少量經驗值的，最高可以昇至初段。另外在這模式中，2P的玩者隨時都可以亂入「挑機」。



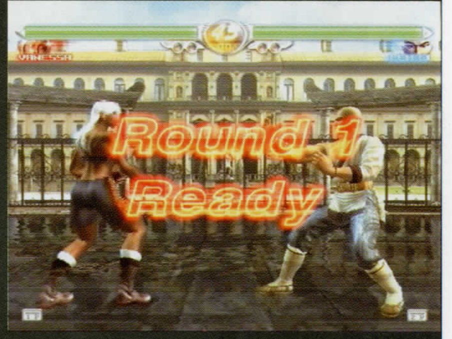


與朋友無限對戰 VS

集幾個朋友一起熱烈地對戰，相信是家用版《VF》的最主要用途吧。在這模式中，玩者可以自由設定體力、時間、ROUND 數等OPTION，也可以用設定了RING NAME、裝備了各種ITEM 的角色來對戰。在VS MODE中的對戰當然可以取得經驗值，而且也會有初段以上的「段位認定戰」存在。

玩者在A.I SYSTEM訓練出來的角色，也可以在這個VS MODE 中使用。





檢討自己戰術上的缺點 REPLAY

在《VF4》對戰中，經常都會出現一些「名場面」，例如自己飛出街RING OUT、華麗的牆邊COMBO、鬥至最後一滴體力時的下P合戰等等。有了REPLAY這個功能，玩者便可以隨時重溫這些名戰鬥了。另外透過互抄SAVE，大家還可以欣賞其他玩家的戰鬥，從中偷師！

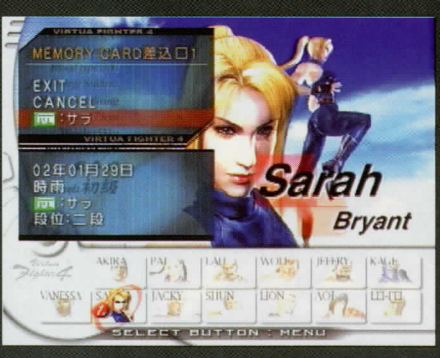


幻球的取得方法

在街機版中存在的超罕有ITEM「幻球」，玩者也可以透過KUMITE MODE取得。只要玩者的段位是在二段以上，或者本身已擁有一粒幻球，在打敗擁有幻球的敵人時便可以將之搶走！當集齊七色幻球後，玩者便可以得到一件神秘ITEM（通常是角色的新髮型）。

在家中享受昇段的快感！KUMITE

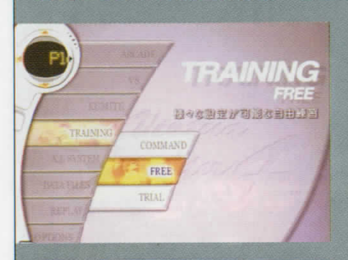
「KUMITE」（組手）即是日文「比試」的意思，而這個KUMITE MODE 基本上是將在日本遊戲機中心的《VF4》對戰感覺帶到大家的家中。在這模式中玩者可以設定自己的RING NAME（即在畫面上顯示出來的名字），然後由十級開始，不斷向其他由CPU控制的「模擬玩家」挑戰。如果玩者能夠不斷勝出，你的段位便能提昇，並能取得各種ITEM，可以裝在自己的身上。在本模式中登場的「模擬玩家」多達250人以上，他們和玩者一樣，在戰鬥期間也會昇段和降段，陪伴著玩者成長。而當中還會有一些超有名的日本玩家在內！





TRAINING

史上功能最齊全的訓練模式



無論是未接觸過《VF4》的人，還是想實力變得更強的人，這個訓練模式都非常適合你。今次AM2為各位準備了三個不同的訓練方法，透過它們，玩者很快便能學會《VF4》的基礎技巧了。

FREE

可由玩者自己設定各種OPTION，例如STAGE有沒有牆、對手的狀態、遊戲速度等的自由練習模式。在畫面上除了會顯示玩者輸入了的指令的資料外，還有其他詳細的情報，例如敵我雙方的硬直差距、攻擊威力、COMBO數等。如果玩者的招式在出後是投技確定的話，在畫面上還會出現「投確」的字樣，非常親切。

COMMAND

在這模式中，玩者可以循序漸進地學習使出《VF4》中的所有招式。大家只要依照畫面上的指示，便能知道按掣的時機，這樣一來要出AKIRA的崩擊雲身雙虎掌也不會困難了！

TRIAL

如果大家是連《VF4》的基礎知識也沒有的話，這個TRIAL便最適合你了。因為電腦會像老師一般，由最基本的地方起教導玩者如何去玩《VF4》。玩者在看了遊戲的解說和示範後，可以立即練習，成功後再向下一個TOPIC挑戰。經過一連串的「授課」後，玩者也可以無師自通《VF4》！

A.I. SYSTEM



《VF》的監製鈴木裕一直都鍾情於研究A.I.（人工智能），在SATURN版的《VF2》中，他就曾經加入過一個電腦會學習玩者招式的「EXPERT MODE」。而在PS2版的《VF4》中，玩者更可以透過這個「A.I. SYSTEM」來直接教導電腦如何作戰！

教育A.I的方法主要有三：









1. SPARRING

在這模式中，玩者要使用和A.I.相同的角色，然後向它示範有效的招式，讓它牢牢記著，之後它便會在實戰上使出那些招式。不過要留意的是A.I.的智慧並不是很高，雖然單發的招式和簡單的連攜A.I.很快便會記著，但是要它記熟有利、不利，又或者是複雜一點的指令，例如「↓P>站立途中K」的連攜，A.I.就不容易應付了，因此玩者應該盡量選一些簡單又強力的連攜。另外，由於A.I.在擋了虛位大的招式後不懂得確實反擊，因為一些硬直長的攻擊也不妨多用。

2. REPLAY

玩者先使用和A.I.相同的角色戰鬥，然後再將自己的戰鬥SAVE成REPLAY，在這模式中重播。在播放的途中，玩者可以按〇或╳掣來告訴A.I.在REPLAY中的動作是對還是錯，這樣A.I.便會慢慢將玩者的教導記起來。這模式最重要的是利用╳掣來令A.I.忘記一些無用的招式，因為A.I.在戰鬥途中會無緣無故學會一些無用的招式，有時更會狂出那些招……善用╳掣，便能壓抑A.I.這種習慣。

3. 投入實戰

當A.I.已學會了一定數量的連攜後，便是將它投入實戰的時候了。A.I.角色和玩者一樣，可以在ARCADE和KUMITE MODE中戰鬥。基本上A.I.是會自己戰鬥的，但玩者在旁仍然可以給予它指示，按〇掣即代表「做得好！進攻吧！」，而╳掣則代表「你在幹甚麼？防守啊！」。這樣一來A.I.便能知道進守的時機，有利戰術的發展。

重要消息

PS2版為最新的VER.C！

對於街機版《VF4》並不熟悉的朋友，相信不會知道《VF4》原來存在兩個不同的版本，一個是8月推出初時的VER.A，而另一個則是加入了新技和調整過平衡度的VER.B。不過由於玩家們仍然對VER.B的平衡度有不少怨言（例如AKIRA的攻擊力太強、女性角色普遍偏弱等），SEGA已準備在1月31日於日本全國推出最新的VER.C，而今次PS2版也當然會以這個VER.C為本。由於VER.C的街機版和家用版是同期開發，相信AM2一定能將兩者的遊戲性做至一模一樣，玩者對PS2版的移植度大可以放心！



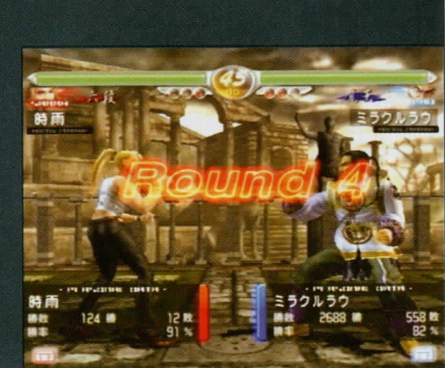
◆KAGE超強的下段攻擊龍尾閃NORAML HIT打不跌對手



◆AKIRA的五成連續技虎撲鐵山靠，現在只能扣三成

新增段位稱號「皇帝」、「龍神」、「拳王」？！

在VER.C中改變的除了遊戲的平衡度之外，AM2還加入了大量新的段位稱號！在以前VER.B中玩者如果取得「霸王」稱號後，段位便不會再上昇。但從VER.C起，在霸王以上還有更強的稱號！已知道的新稱號計有：「皇帝」、「龍神」、「帝王」、「拳王」、「風神」、「雷神」、「魔王」等等，而相信這只是其中一部份。這些稱號的取得方法，筆者將會在下期詳細介紹（預定）。



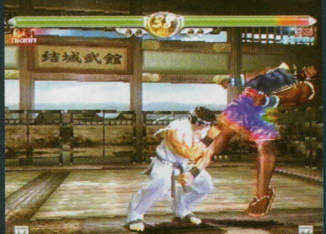


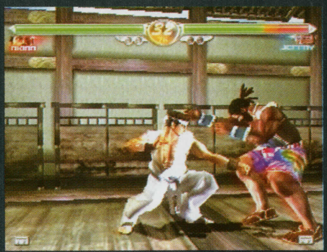


一擊必殺的八極拳士 AKIRA YUKI

AKIRA擁有大量強力的上中段技、一擊必殺的「崩擊雲身雙虎掌」、高威力的投技、超強的突進力、還有各種當身和防禦破壞技，不過他的弱點是其攻擊幾乎全是直線系，一旦面對擅於閃避的對手，難免會陷入苦戰。









躍步頂肘（666P）

單發的中段技，出招速度極快，被擋後沒有虛位，擊中蹲下的對手時可使之暈眩，之後便是中段投技二擇的好時機。而COUNTER HIT時對手則會「肚痛」，之後連環腿（66KK）、修羅霸王靠華山（3K+G6P466P+K）都會確定命中。

馬步衝靠（M6P+K）

馬步衝靠是AKIRA的主力空中COMBO始動技，中段判定，在命中後可安定地用修羅霸王靠華山追擊。雖然這招要由蹲下狀態使出，但只要用「336P+K」指令，即可在站立狀態中使出。不過注意馬步衝靠在被擋後會遭受投技反擊。

搜下崩捶（3P+K）

性能極佳的下段攻擊。NORMAL HIT時是AKIRA有利，COUNTER HIT時敵人會DOWN，這時AKIRA還可以用連環腿追擊！這招有回避上段攻擊的特性，腳位置平行時還可以避到手肘，而且被擋了也不會受到反擊。

跳山崩捶（46P+K）

AKIRA少數半回轉系攻擊（只能向AKIRA背側閃避），雖然攻擊力不高，但這招的硬直短、距離長，最適合用來攻擊受身後起身中的對手。擊中後敵人會被吹飛，因此有時可以用它來RING OUT對手。

AKIRA在VER.C的變更點

- ◆ 馬步衝靠（M6P+K）變成直線攻擊，沒有追蹤能力，被擋後全角色P反擊確定
- ◆ 虎撲（214P）被擋後投技反擊確定
- ◆ 鐵山靠（466P+K）、白虎雙掌打（M46P）威力降低
- ◆ 靠山壁（46P+G8or2P+K）命中後對手硬直加長，之後躍步頂肘確定

整體威力POWER DOWN的AKIRA，而且在VER.C中對閃避的免疫力更低，善用投技看來是AKIRA未來的出路。





技名	指令	攻擊判定	條件	備註
沖捶	P	上	接近敵人時	
沖捶	P	上		
沖捶	Z P	上		
沖捶	B P	上		邊攻擊邊前進
崩捶	2 P	特殊下段		
崩捶	MP	特殊下段		
虎撲	214P	中		
八門開打	PP	中		
環捶腿	PK	上		
上步頂肘	6 P	中		
裡門頂肘	66 P	中		
躍步頂肘	666 P	中		
猛虎硬爬山	M6P	中		
上步衝掌	46 P	上		解酒(-2)
白虎雙掌打	<46 P	中		
伏虎	43 P	中		
揚炮	33 P	中		
昇腿	K	上		
昇腿	B K	上		邊攻擊邊前進
易前腿	2 K	下		
右端腳	66 K	中		
連環腿	66 KK	中		
側腿	3 K	中		
馬步衝靠	M6P+K	中		
跳山崩捶	46 P+K	中		可儲氣
鐵山靠	466 P+K	中		
搜下崩捶	3 P+K	下		
獨步頂膝	K+G 後1 FRAME 放開G 掣	中		
擊步翻胯	2 P+G	中		破壞上段GUARD
開胯	6 P+G	上		破壞上段GUARD
貼山靠	(2 方向回避中)P+K+G	中		
貼山靠	(8 方向回避中)P+K+G	中		
雙撞掌	46 P+K+G	中		
崩擊手	3 P+K+G	中		
外門頂肘	3 P+K+GP	中		
崩擊雲身雙虎掌(為以下三招之總稱)				
崩拳	P+K+G	中		
鷂子穿林	(P+K+G 擊中時)43 P+G	HIT 投		
雙掌	(43 P+G 擊中時)26 or4 P	HIT 投		
修羅霸王靠華山(為以下三招之總稱)				
龍槍式	3 K+G	中		
馬步頂肘	3 K+G 6 P	中		
鐵山靠	3 K+G 6 P 466 P+K	中		
斧刃昇膝伏虎擊(為以下三招之總稱)				
斧刃腳	2 K+G	特殊下段		
上步頂膝	2 K+G 6 K	中		
伏虎	2 K+G 6 K 46 P	中		

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
倒身搜腿	P+G	上段投		
弓步頂肘	P+G	上段投	敵右方	
弓步頂肘	P+G	上段投	敵左方	
大浙江	P+G	上段CATCH 投	敵背後	
順身翻胯	64 P+G	上段CATCH 投		破壞上段GUARD
闖步	64 P+G 8 or 2	投COMBO		
心意把	64 P+GP+K	投COMBO		
靠山壁	64 P+G 8 or 2 P+K	投COMBO		
順步翻胯	42 P+G	上段投		破壞GUARD
大纏崩捶	46 P+G	上段投		
鷂子穿林	43 P+G	上段投		
獅子抱月	3 P+G	上段投		
獅子抱月	3 P+G	上段投	牆壁在後	壁投
進步里胯	1 P+G	上段投		破壞GUARD
心意把	16 P+G	上段投		
外門頂肘	4 P+Kor 1 P+K	上中段右P 當身		
揚炮	4 P+Kor 1 P+K	上中段左P 當身		
單翼頂	4 P+Kor 1 P+K	上中段K 當身		
外門頂肘	1 P+K	手肘當身		
上步衝靠	1 P+K	左中段K 當身		
背步裏肘	1 P+K	右中段K 當身		
旋風雙撞	1 P+K	膝當身		
衝天靠	1 P+K	SOMERSAULT 當身		
雙拍手	2 P+K	下段K 當身		
翻身單打	2 P+K	下段P 當身		
通天炮	4 P+K+G	上段P 上段K 下段P 當身		
猛虎硬爬山	4 P+K+G(當身中)6 P	中		
落步斜捶	P	中	上昇中、空中	跳躍攻擊
落步捶	P	中	下降中	跳躍攻擊
跳刺腿	K	中	上昇中、空中	跳躍攻擊
跳刺腿	K	中	著地時	跳躍攻擊
槍下炮	3 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
擊崩捶	8 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
拳背捶	P	上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P 起動之招式
背落劈	2 P	中	背向敵人	背後攻擊
背腿	K	上	背向敵人	背後攻擊
破膝腿	2 K	下	背向敵人	背後攻擊
地旋腿	MK	下	背向敵人	背後攻擊
壁躍腿	6 P+K+G	中	前方有牆	壁技

本文中各有指令均以角色面向右方為準，空心箭咀表示輕輕輸入該方向一下，實心箭咀表示推實該方向。

P —拳掣、K —腳掣、G —擋掣；+ ——同時輸入





以速度取勝的女武術家 PAI CHAN

PAI的攻擊出招快而且密集，擅長以拳起動的打擊技壓制對手，加上指令簡單明快，是非常適合初心者的角色。在防禦方面，PAI擁有令對手打擊技無效的招式，又有特殊的步法和當身技（返技），性能相當全面。不過注意PAI的攻擊力低和體重輕，面對有一擊必殺威力的角色時要加倍小心。



燕青槍掌（64PP）

上→中段連攜。這招的第一發（64P）有著防禦上中段拳、腳、手肘和膝頭的能力，加上它是打擊技屬性，因此可以同時回避敵人的投技，在自己不利的情況下使出是非常有效的。如果要說這招的缺點，相信是在第二發被擋後會受到投技反擊。

燕青虎雙破（M6P）

在COUNTER HIT時可以將敵人浮起的空中COMBO始動技，之後最方便的追擊法是PPP2K，威力不俗。這招利用「336P」指令便可以在站立時使出。注意在被擋後會受到投技反擊。



飛燕烈腳（9KK）

中→中段攻擊。出招快而且第一腳在命中後PAI會十分有利，用作進攻的始動技是極之有效的。由於是跳躍攻擊，這招有少許回避下段的性能，也可以用來反擊敵人一些硬直長的下段招式。



旋中腿（3K）

旋中腿是傳統上PAI唯一一招可以將蹲下中的敵人打至暈眩的攻擊。和其他角色的中段腳相比，旋中腿的出招較快、距離更長、被擋後雖然會不利但也不會受到確定反擊，基本性能極高。

PAI 在 VER.C 的變更點

- 燕青槍掌（64PP）的第一發變得可以防禦膝頭，但第二發被擋後投技確定
- 飛燕單腳（9K）命中後有利時間加長
- 翻身掃腳（1K+G）在COUNTER HIT時可以打DOWN對手
- 燕青擺腳（4K）變成中段
- 燕舞連腳（6K+G）NORMAL HIT已可打DOWN對手
- 燕陣旋風腳（4K+G）變成特殊上段（能擊中對手的下段攻擊）
- 旋風燕華（2684P+G）威力增加，解投指令方向修正（4方向）

改動幾乎全都是加強，PAI終於可以脫離被稱為弱角的命運？！

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
沖拳	P	上	接近敵人時	
沖拳	P	上		
沖拳	B P	上		邊攻擊邊前進
沖拳	Z P	上		
連掌	PP	上		
雷擊掌	PPP	上		
連環轉身腳	PPPK	上		
連環轉身掃腳	PPP 2 K	下		
連環高端腳	PPP 6 K	上		
連環背轉腳	PPP 7 or 4 K	中		
連拳蹬腳	PPK	中		
連拳蹬起腳	PPKK	中		
連拳旋風牙	(Por PPor PPP 擊中時)K+G	上		
連拳燕旋蹴	(Por PPor PPP 擊中時) 2 K+G	下		
連拳腿	PK	上		
掃沖拳	2 P	特殊下段		
掃沖拳	MP	特殊下段		
穿沖拳	6 P	中		
上步掃沖掌	64 P	上		
燕青槍掌	64 PP	中		
燕青虎雙破	M6 P	中		
燕子雙掌	66 P	中		
飛燕彈腿	66 PK	上		
上步沖掌	4 P	中		
蒼下捶	3 P	下		
蒼下旋風腳	3 PK	上(儲滿氣時改為中段)		可儲氣
蒼下連捶	3 PP	上		可連接由PP 起動之招式
蒼下連捶掌	3 PP 6 P	中		
連捶蹬腳	3 PPK	中		
連捶蹬起腳	3 PPKK	中		
裏圈捶	1 P	上		解酒(-2)
高蹴腿	K	上		
高蹴下捶	KP	下		
高蹴下捶旋風腳	KPK	上(儲滿氣時改為中段)		可儲氣
虎燕煽腳	KK	中		
腿登裏旋腳	(站立途中)K	中		
旋栽腿	2 K	下		
連下旋腿	2 KK	上		
連旋掃腿	MKK	下		
燕青蹬腳	6 K	中		
燕青蹬起腳	6 KK	中		
翻身跳端腳	(跑步中) B K	上		
高端腳	66 K	上		
燕青擺腳	4 K	中		
仆腿	4 K 2	特殊行動		
仆腿～沖拳	(仆腿中)P	中		
仆腿～雷擊掌	(仆腿中)PP	上		
仆腿～連環轉身腳	(仆腿中)PPK	上		
仆腿～連環轉身掃腳	(仆腿中)PP 2 K	下		
仆腿～連環高端腳	(仆腿中)PP 6 K	上		
仆腿～連環背轉腳	(仆腿中)PP 7 or 4 K	中		
仆腿～前掃腿	(仆腿中)K	下		
仆腿～前掃腿騰腳	(仆腿中)KK	中中		
仆腿～金雞	(仆腿中)P+K	中		
仆腿～後掃腿	(仆腿中)K+G	下		
仆腿～後掃雙衝擊	(仆腿中)K+GP	中		
旋中腿	3 K	中		
背轉腳	7 K	中		
連旋背轉腳	7 K 6 K	中		
飛燕單腳	9 K	中		
飛燕烈腳	9 KK	中		
燕青掛腿	2 or 8 P+K	下		擊中時自動轉為投技
旋風牙	K+G	上		
燕旋蹴	2 K+G	下		
燕舞連腳	6 K+G	中中		
燕青騰空擺腳	66 K+G	中中		
燕陣旋風腳	4 K+G	上		
飛燕鷹蹴	8 K+G	中		
翻身掃腳	1 K+G	下		

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
燕蹴背轉腳	9 K+G	中		
燕蹴背轉連腳	9 K+G ←K	中		
側進旋風牙	(2 方向回避中)P+K+G	中		
側進旋風牙	(8 方向回避中)P+K+G	中		
迷蹤步	4 P+K+G	特殊行動		用後自己會背向敵人
迷蹤步流水掌打	(迷蹤步中)P	中中		出招後進入仆腿姿勢
迷蹤步激流掌打	(迷蹤步中)PP	中中中中		出招後進入仆腿姿勢
迷蹤步激流破	(迷蹤步中)PPP	中		
迷步前掃腿	(迷蹤步中)K	下		
迷步前掃側端腿	(迷蹤步中)K(被擋後)K	中		
迷蹤芸燕旋腳	(迷蹤步中)K+G	中		
迷蹤芸燕子連掌	(迷蹤步中)K+GP	中		
迷蹤芸燕子連掌掃腳	(迷蹤步中)K+GPK	下		
轉身摟倒	P+G	上段投		
背身挑掌	P+G	上段投	敵右方	
背身挑掌	P+G	上段投	敵左方	
春燕掛塔	P+G	上段投	敵背後	
雷震入林	6 P+G	上段投		
雷震入林	6 P+G	上段投	後方有牆	壁投
空烈天鳳	M6 P+G	上段投		
倒身陰掌	66 P+G	上段投		
天地頭落	64 P+G	上段投		
天地頭落	64 P+G	上段投	前方有牆	壁投
掣燕掛塔	42 P+G	上段投		
旋風燕陣	46 P+G	上段投		
飛燕翻跨	3 P+G	上段投		
燕風輪翔	6 P+K+G	下段投	敵蹲下	
春燕掛塔	6 P+K+G	下段投	敵背後、蹲下	
背身挑掌	6 P+K+G	下段投	敵左或右方、蹲下	
旋風燕華	2684 or 8624 P+G	上段投		
雲手・雙掌破	6 P+K	上段P 當身		
旋風擺腳	6 P+K	上段左K 當身		
旋風掃腳	6 P+K	上段右K 當身		
燕旋擺柳	4 P+K or 1 P+K	上中段P 當身		
螺旋按掌	4 P+K or 1 P+K	上中段K 當身		
翻身螺旋按蹴	(對手的螺旋按掌成立時)P+G	當身		PAI 對PAI 時限定
雲手・雙掌破	3 P+K	中段P 當身		
奔牛獻角	3 P+K	中段右K 當身		
流水壁拳	3 P+K	中段左K 當身		
雙推山門	3 P+K	右手肘當身		
落燕掛塔	3 P+K	左手肘當身		
操膝倒落	3 P+K	右膝當身		
提膝掃腳	3 P+K	左膝當身		
飛燕擺柳	1 P+K	手肘當身		
架腳旋轉	1 P+K	中段K 當身		
膝轉倒海	1 P+K	膝當身		
騰空雙掌	P	中	上昇中	跳躍攻擊
騰彈圈捶	P	中	空中	跳躍攻擊
飛刺腿	K	中	上昇中	跳躍攻擊
側蹴腿	K	中	空中	跳躍攻擊
側蹴腿	K	中	著地時	跳躍攻擊
雷陰掌打	3 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
燕蹴雷擊	8 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
前蹴後轉腳	K+G	中	背向敵人	在上段的春燕掛塔後入力
背崩捶	P	上	背向敵人	可連接由P 起動之招式
背沖腿	K	上	背向敵人	可連接由K 起動之招式
背下崩捶	2 P	下	背向敵人	可連接由3 P 起動之招式
座架旋腿	2 K	下	背向敵人	
前蹴後轉腳	7 K	中	背向敵人	在轉身攻擊途中先行入力
壁掛背蹴	6 P+K+G	中	前方有牆	壁技
壁掛背轉	9 P+K+G	特殊行動	前方有牆	壁技





速度及力量並存的虎燕拳 LAU CHAN

LAU的戰鬥STYLE和過往三集並無太大分別，都是以強力的浮技、手肘、和各種拳系連攜去壓倒對手。LAU在《VF4》中也學會了多種有回避對手攻擊的招式，能否擅用它們，將會大大影響玩者的實力。









鳳凰槍掌（6PP）

肘擊始動的中→上段連攜，最速入力的話會連續命中，可用作牽制及確定反擊技之用。第二發如果COUNTER HIT可以將對手轟落地上，再用COMBO追擊。不過鳳凰槍掌在命中後是玩者自己稍為不利，因此之後大家應使用一些有回避性能的攻擊，以擊潰對手的反擊。

連拳轉身掃腳（3PPP 2K）

這招主要是用作浮起敵人或者敵人崩潰後的追擊。在地面上則可以和連掌背轉腳（3PPP 4K）來作中、下段二擇，小心這兩招在被擋後都會被確實反擊。

雙虎烈把（3P+K）

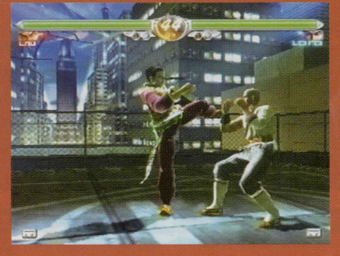
LAU的空中COMBO始動技之一。雖然出招速度慢，但NORMAL HIT已能將敵人浮起，之後連拳轉身掃腳確定。由於被擋後硬直極長，用時一定小心。LAU其他空中COMBO始動技還有斜上拳（M3P）和飛燕轉身掌（44P）等。

燕陣旋風腳（4K+G）

在出招時強勁回避性能的上段回旋腳。在自己不利，敵人會出招時使用非常有效。由於是全回旋技，能令對手的閃避無效化，不過被擋後一定會遭受反擊。

LAU在VER.C的變更點

- 投技的威力整體被調低
- 鳳凰槍掌（6PP）和背旋連掌（P 4P）第一發和第二發可以DELAY的時間縮短
- 背旋連掌（P 4P）第二發COUNTER HIT時對手浮得高了
- 燕陣旋風腳（4K+G）被擋後反擊確定
- 連環掌（3PPP）即使命中敵人也會被投技來反擊
- 虎龍轉身腳（6K+G）變成特殊上段（能擊中對手的下段攻擊）





VER.B 時打擊又得、投技又得的的LAU 遭大幅削減其威力，不過這只是將之正常化，以前LAU 實在過強喇！

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
沖捶	P	上	接近敵人時	
沖捶	P	上		
沖捶	B P	上		邊攻擊邊前進
連掌	PP	上		
雷擊掌	PPP	上		
連環轉身腳	PPPK	上		
連環轉身掃腳	PPP 2K	下		
連環背轉腳	PPP 7 or 4K	中		
雙拳旋風腿	PPK	上		
背旋連掌	P 4P	中		攻擊後背向敵人
轉身雙虎掌	P 4PP	中		
連拳腿	PK	上		
連拳旋風牙	(PorPPorPPP 擊中時)K+G	上		
連拳燕旋蹴	(PorPPorPPP 擊中時) 2K+G	下		
掃沖拳	2P	特殊下段		
掃沖拳	MP	特殊下段		
肘拳	6P	中		
鳳凰槍掌	6PP	上		解酒(-1)
虎燕壁拳	4P	中		
側蹴腳	4PK	中		
虎槍拳	46P	上		解酒(-2)
飛燕轉身掌	44P	中		攻擊後背向敵人
飛燕連掌	44P 2P	中		可連接由↘P 起動之招式
飛燕掃腳	44P 2K	下		
飛燕旋風腳	44 PK+G	中		
斜下掌	3P	中		
連掌	3PP	上		
連環掌	3PPP	上		
連掌轉身腳	3PPPK	上		
連掌背轉腳	3PPP 7 or 4K	中		
連掌轉身掃腳	3PPP 2K	下		
連掌旋風腿	3PPK	上		
斜上掌	M3P	上		
斜上沖捶	M3PP	上		可連接由P 起動之招式
連環虎燕掌	M3P 3P+K	中		
順步沖掌	33P	中		
順步連掌	33PP	上		可連接由P 起動之招式
括面腿	K	上		
連蹴旋風	KK	上		
連蹴旋風	K・K	上		稍遲輸入第二發K
腿登裏旋腳	(站立途中)K	中		
旋栽腿	2K	下		
轉身裏旋腳	2KK	上		
連旋栽腿	MKK	下		
地掃腿	62K	下		

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
旋中腿	3K	中		
穿腳沖掌	3KP	上		
穿腳連環虎掌	3KPP	上		解酒(-1)
虎腳背轉	7K	中		
騰空虎穿腳	9K	中		
燕子掌	P+K	中		可儲氣
翻身壁拳	2P+K	中		
轉身穿肘擊	6P+K	中		
左虎爪掌	4P+K	中		
虎燕轉身右擔肘	4P+KP	上		
雙虎烈把	3P+K	中		
旋風牙	K+G	上		
燕旋蹴	2K+G	下		
虎龍轉身腳	6K+G	上		
燕陣旋風腳	4K+G	上		攻擊後背向敵人
空虎腳	9K+G	中		
向側避虎燕掌	(2 方向回避中)P+K+G	中		
向側避虎燕掌	(8 方向回避中)P+K+G	中		
肩車頭落	P+G	上段投		
轉身爪巴掌	P+G	上段投	敵右方	
轉身爪巴掌	P+G	上段投	敵左方	
猛虎背襲	P+G	上段投	敵背後	
雷震入林	6P+G	上段投		
雷震入林	6P+G	上段投	前方有牆	壁投
柳車旋轉	4P+G	上段投		
柳車旋轉	4P+G	上段投	後方有牆	壁投
柳手掛倒	42P+G	上段投		
轉身巴咽掌	46P+G	上段投		
大地倒襲	33P+G	上段投		
騰空斜掌	P	中	上昇中	跳躍攻擊
騰空沖拳	P	中	空中	跳躍攻擊
烈火虎尖腳	K	中	上昇中、空中	跳躍攻擊
騰空中腳	K	中	著地時	跳躍攻擊
轉身掃腿	2K	下	著地時	跳躍攻擊
踏襲擊	3K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
虎爪雷蹴	8P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
背沖拳	P	上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P起動之招式
背沖腿	K	上	背向敵人	背後攻擊
背後斜下掌	2P	中	背向敵人	背後攻擊、可連接由↘P起動之招式
座架旋腿	2K	下	背向敵人	背後攻擊
虎腳背轉	7K	中	背向敵人	背後攻擊、在轉身攻擊途中先行入力
騰空背翔	8K+G	中	背向敵人	背後攻擊、在轉身攻擊途中先行入力
壁掛背蹴	6P+K+G	中	前方有牆	壁技
壁掛背轉	9P+K+G	特殊行動	前方有牆	壁技



集力量和技巧於一身的摔角手 WOLF HAWKFIELD

WOLF 的攻擊力屬於最強級數。只要成功二擇對手兩次即可將之KO！不過WOLF 的投技雖然威力高，但打擊技的出招比較慢，需要玩者用技巧和戰術去搭夠，才能發揮出他最強的性能。









KNEE BLAST（6K）

強力的空中COMBO始動技，當浮起敵人後，之後的空中COMBO最少都可以取掉敵人三至四成體力。雖然被擋後由於會遭到投技和中量級P 速度的招式反擊，但考慮到回報，這招沒有不用的道理。

SCREW LARIAT（63214PP）

WOLF 出招最快的中段攻擊，第一發命中蹲下的敵人時會令對手暈眩，COUNTER HIT時敵人則會浮起，這時候第二發會確實命中。是WOLF 在中近距離時牽制的主力。

LOW DROP KICK（62K）

出招極快的下段攻擊，它極容易取得COUNTER HIT，這時對手會崩潰，之後 WOLF 可用大DOWN 攻擊追擊。不過這招在NORMAL HIT時只能打窒敵人，被擋後會被下段投或手肘等反擊。

GIANT SWING（41236P+G）

WOLF 的代名詞。這招投技的有效距離比一般投技遠，可以在相距一個身位的地方將對手捉住。如果玩者以最快的速度輸入指令，它的威力更高達100 ，是整套遊戲之冠。如果敵人在被拋到地上時沒有受身，玩者還可以用大DOWN 攻擊追擊。

WOLF在VER.C的變更點

- ◆ SCREW LARIAT（63214PP）第一發的硬直加長
- ◆ LOW KICK（2K）被擋後會受到手肘的反擊
- ◆ LOW DROP KICK（62K）會被特殊上段招式擊中
- ◆ 最速GIANT SWING（41236P+G）威力增加至100
- ◆ BODY BLOW（6P）擊中暈眩中的敵人時會使之崩潰
- ◆ LEVEL BACK CRUSH（P+K）在儲滿氣後NORMAL HIT已能令敵人崩潰

頭兩個變更點對WOLF是本嚴重的打擊，如何用最速GIANT SWING 彌補這弱化是 WOLF 今後的課題。



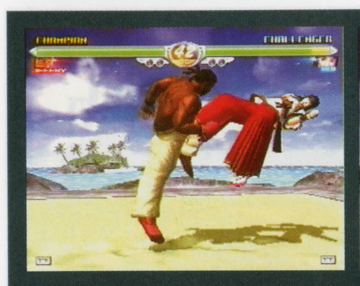
技名	指令	攻擊判定	條件	備註
STRAIGHT HAMMER	P	上	接近敵人	
STRAIGHT HAMMER	P	上		
STRAIGHT HAMMER	B P	上		邊攻擊邊前進
JAB STRAIGHT	PP	上		
"1,2, UPPER"	PPP	中		
ELBOW SMASH	PP 6 P	上		
COMBO ELBOW BAT	PP 6 P 4 P	上		
COMBO DOUBLE ARM SUPPRESS	PP 6 P(敵蹲下)1 P+K+G	下段投		
HAMMER KICK	PK	上		
LOW HAMMER	2 P	特殊下段		
LOW HAMMER	MP	特殊下段		
BODY BLOW	6 P	中		
DRAGONFISH BLOW	6 PP	中		
REVERSE SLEDGE BLOW	M36 P	中		
AXE LARIAT	66 P	上		上段GUARD 不能
SCREW HOOK	63214 P	中		
SCREW LARIAT	63214 PP	上		
ELBOW BAT	4 P	上		
SHOULDER ATTACK	46 P	中		可儲氣
SHOULDER FAINT	46 P(儲氣中)M	特殊行動		
ARROW KNUCKLE · REAL	43 P	上		
ARROW KNUCKLE	3 P	中		
VERTICAL UPPER	M3 P	中		
COMET HOOK	1 P	中		
TOMAHAWK CHOP	9 P	中		解酒(-1)
FLYER MAYOR	9 P(擊中時)6 P+G	HIT 投		
HIGH KICK	K	上		
HIGH KICK	B K	上		
DOUBLE HIGH KICK	KK	上		
LOW SMASH	2 K	下段投		
KNEE BLAST	6 K	中		
LOW DROP KICK	62 K	下		
FACE LIFT KICK	3 K	中		
DROP KICK	9 K	中		
LEVEL BACK CRUSH	P+K	上(儲氣後改為中段)		可儲氣
RUNNING SHOULDER ATTACK	(跑步中)B P+K	中		
TOMAHAWK FLASH	6 P+K	上		解酒(-1)
SHORT SHOULDER	46 P+K	中		
GRIZZLY LARIAT	M3 P+K	下		
NECK CUT KICK	K+G	上		自己會DOWN
ROLLING BAT	6 K+G	中		
FLYING KNEE KICK	66 K+G	上		
HEAVY TOE KICK	4 K+G	中		
TOE KICK STUNNER	4 K+G(擊中時)P+G	HIT 投		
TOE KICK SIDE	4 K+GK	中		
FRONT ROLL KICK	46 K+G	中		自己會DOWN
THRUST KICK	3 K+G	上		攻擊後背向敵人
MISSLE KICK	9 K+G	上		自己會DOWN
SIDE STEP CATCH	(2 方向回避中)P+K+G	投技		
SIDE STEP CATCH	(8 方向回避中)P+K+G	投技		
JUMPING LARIAT	(跑步中)B P+K+G	上		上段GUARD 不能
FACE CRUSH CHOP	P+G	上段投		
GERMAN SUPRESS	P+G	上段投	敵背後	
SLIDING LEG SCISSORS	P+G	上段投	敵右方	
SLIDING LEG SCISSORS	P+G	上段投	敵左方	

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
ARM WHIP	66 P+G	上段CATCH 投		
WRIST LOCK THROW	63214 P+G	上段投		
PENDULUM · LARIAT	63214 P+GP+G	投COMBO		
WRIST LOCK THROW	63214 P+G	上段投	前方有牆	壁投
K S	8426 or 2486 P+G	上段投		
CATCH	6 P+G	上段CATCH 投		捉實敵人
THUNDER FIRE POWER BOMB	(捉實敵人後)P+G	投COMBO		
PUSH	(捉實敵人後)3 P+G	投COMBO		
FRONT NECK CHANCERY	(捉實敵人後)1 P+G	投COMBO		
SWING SHOT FRONT SUPPRESS	(捉實敵人後)4 P+G	投COMBO		
CHANGE	(捉實敵人後)6 P+G	投COMBO		轉到敵人後面
GERMAN SUPPRESS	(轉到敵人後面後)P+G	投COMBO		
PUSH	(轉到敵人後面後)6 P+G	投COMBO		
CALF BLENDING	(轉到敵人後面後)3 P+G	投COMBO		
TIGER SUPPRESS	(轉到敵人後面後)4 P+G	投COMBO		
BRAIN BUSTER	4 P+G	上段投		
DRAGON SUPPRESS	2 P+G	上段投	敵背後	
CYCLON WHIP	46 or64 P+G	上段投	敵左或右方	
LOW SWAY TACKLE	44 P+G	上段CATCH 投		轉到敵人後面
GIANT SWING	41236 P+G	上段CATCH 投		
BODY SLAM	3 P+G	上段投		
WALL BODY SLAM	3 P+G	上段投	前方有牆	壁投
STEINER SCREW DRIVER	33 P+G	上段投		
JACK HAMMER	33 P+GP+G	投COMBO		
FRANKEN STEINER	9 P+G	上段CATCH 投		
FRANKEN STEINER	9 P+G	上段CATCH 投	敵背後	
CROSS ARM BREAKER	2 P+K+G	下段投	敵側面、蹲下	
GERMAN SUPPRESS	2 P+K+G	下段投	敵背後、蹲下	
SIDE SUPPRESS	2 P+K+G	下段投	敵蹲下	
TIGER DRIVER	3 P+K+G	下段投	敵蹲下	
BIG BRIDGE BOMB	33 P+K+G	下段投	敵蹲下	
DOUBLE ARM SUPPRESS	1 P+K+G	下段投	敵蹲下	
CAPTURE	4 P+Kor 1 P+K	上中段K 當身		
DRAGON SCREW	1 P+K	中段K 當身		
LOW PUNCH CUT	2 P+K	下段右P 當身		
LOW PUNCH CUT	2 P+K	下段左P 當身		
STEP HAMMER	P	中	上昇中	跳躍攻擊
ROCK PUNCH	P	中	空中	跳躍攻擊
TOE CRUSH	K	中	上昇中	跳躍攻擊
TOE CRUSH	K	中	空中	跳躍攻擊
HAMMER EDGE	K	中	著地時	跳躍攻擊
ELBOW DROP	3 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
ELBOW	8 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
FRONT ROLL KICK	46 K+G	DOWN 攻擊	敵DOWN	
SOMERSAULT DROP	8 K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
DOUBLE CLAW	2 P+G	DOWN 投	敵DOWN	敵仰臥
DOUBLE CLAW	2 P+G	DOWN 投	敵DOWN	敵俯臥
ROLLING HAMMER	P	上	背向敵人	背後攻擊，可連接由P 起動之招式
BACK KICK	K	上	背向敵人	背後攻擊
BACK LOW HAMMER	2 P	下	背向敵人	背後攻擊
BACK DROP KICK	2 K	下	背向敵人	背後攻擊
ROLLING HAMMER	MP	下	背向敵人	背後攻擊
BACK DROP KICK	MK	下	背向敵人	背後攻擊
JUMPING KNEE	6 P+K+G	中	前方有牆	壁技



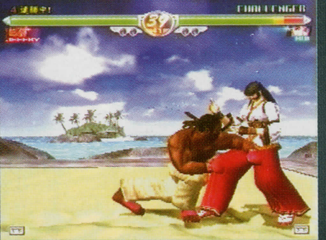
擁有最強破壞力的搏擊手 JEFFRY MCWILD

JEFFRY的招式通常都非常簡單，沒有甚麼花巧的地方，不過使用起來卻極有效率，加上他擁有強力的投技，JEFFRY平均每ROUND只要成功二擇敵人兩次便已經可以獲勝。他本身還有許多天賦的優勢，例如體重（不易浮起）、有下段投和可以將倒地的敵人強行抓起的DOWN投等。



KNEE ATTACK（6K）

JEFFERY主力的中段攻擊，不論NORMAL或COUNTER都能將敵人浮起打空中COMBO，至少奪去敵人三至四成的體力。由於被擋後會受到投技和中量級P速度的招式反擊，因此請在自己有利，可用中段和投技二擇時使用。



UPPER（66PP）

中→中段的連攜。這招強橫的地方是玩者可以在出了第一下手肘之後DELAY使出第二下勾拳，敵人在中了第一下之後自然也不敢亂動，這時玩者便有機會使用投技了。而第一下手肘如果擊中蹲下的敵人可令他暈眩。



ELBOW STOMP（4P）

這招手肘攻擊的特點是攻擊距離超長而且出手快，配合敵人後DASH時使用非常有效。另外由於動作上的特性，這招也有回避敵人2P的特質，而且只要擊中敵人即可將他轟落地面無得受身，之後DOWN攻擊或者DOWN投也是確定的。



KNEE HAMMER（4KP）

JEFFERY出招最快的中段，第一發雖為特殊中段，擊中蹲下的敵人只能令他硬直，但如果第二發是最速入力的話便會在對手硬直時命中。不過注意被擋後會遭到手肘速度的招式反擊。

JEFFRY在VER.C的變更點

- ◆ MIDDLE HELL STOMP（6P+K）變成直線，NORMAL HIT時已可令對手崩潰
- ◆ DOUBLE UPPER（3PP）會連續命中，第二發命中後敵人會浮起
- ◆ MEGATON FIST DROP（1P+K）在命中後可接下段投
- ◆ HEAVY KNEE STRIKE（P+K+GP6P+G）指令變得容易輸入
- ◆ DUCKING LOW（2K+G）COUNTER HIT也不會打DOWN對手
- ◆ DASH ELBOW（66P）和SIDE KICK（3K）變成直線

JEFFERY強化的地方比弱化的多，相信仍可以保住《VF4》一線強角的地位。

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
STRAIGHT KNUCKLE	P	上	接近敵人	
STRAIGHT KNUCKLE	P	上		
STRAIGHT KNUCKLE	B P	上		邊攻擊邊前進
STRAIGHT KNUCKLE	Z P	上		
DOUBLE KNUCKLE	PP	上		
"1,2, UPPER"	PPP	中		
COMBO KENKA HOOK	PP 4 P	上		解酒(-2)
KNUCKLE KICK	PK	上		
LOW KNUCKLE	2 P	特殊下段		
LOW KNUCKLE	MP	特殊下段		
ELBOW BAT	6 P	中		
ELBOW HAMMER	6 P 4 P	中		
DASH ELBOW	66 P	中		
DASH ELBOW HAMMER	66 PP	中		
TORNADO HAMMER	64 P	上		解酒(-2)
ELBOW STOMP	4 P	中		
KENKA HOOK	46 P	上		解酒(-2)
TORNADO PUNCH	466 P	中		
DOUBLE HAMMER DOWN	43 P	中		
RISING HAMMER	43 PP	中		
SMASH UPPER	3 P	中		
DOUBLE UPPER	3 PP	中		
COMBO KENKA UPPER	3 PP3 P	中		
KENKA UPPER	33 P	中		
VERTICAL UPPER	M3 P	中	敵人在遠距離	
UPPER KICK	K	上		
UPPER KICK	B K	上		邊攻擊邊前進
KILLING TOE KICK	KK	上		
KILLING TOE KICK SPLASH MOUNTAIN	KK(擊中時)236 P+G	HIT 投		
KILLING TOE KICK HAMMER	KKP	中		
TOE KICK	2 K	中		
TOE KICK SPLASH MOUNTAIN	2 K(擊中時)236 P+G	HIT 投		
TOE KICK HAMMER	2 KP	中		
VERTICAL KICK	MK	下		
KNEE KICK	6 K	中		
KENKA KICK	66K	中		
KNEE PUSH	4 K	中		
KNEE HAMMER	4 KP	上		
HEEL AXE	46 K	中		
SIDE KICK	3 K	中		
HELL STOMP	P+K	上		
DOUBLE HELL STOMP	P+KP	上		
MACHINE GUN HELL STOMP	P+KPP	上		
HELL DUNK HAMMER	2 P+K	中		
MIDDLE HELL STOMP	6 P+K	中		
RISING BODY PRESS	(跑步中)B P+K	中		
HEAVY BACK KNUCKLE	4 P+K	上		
STOMACH DESTORYER	4 P+KK	中		
STOMACH CRUSH	43 P+K	中		
SPINE BUSTER	43 P+K(擊中時)2 P+G	HIT 投		
LIFT UP THROW	43 P+K(擊中時)4 P+G	HIT 投		
HEAD ATTACK	46 P+K	中		
FULL SWING HAMMER	466 P+K	中		可儲氣、儲滿氣後GUARD不能
BROADAXE LEFT	3 P+K	上		
RIGHT HEAVY UPPER	3 P+KP	中		
MEGATON BODY BLOW	3 P+KPP	中		
MEGATON FIST DROP	1 P+K	中		

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
ROLLING HEEL ATTACK	9 K+G	中		自己會DOWN
DUCKING LOW	2 K+G	下		
HEEL DROP	6 K+G	中		
RUNNING HIP ATTACK	(跑步中)B K+G	中		自己會DOWN
RAIDEN DROP	8 K+G	中		
LOW KICK	3 K+G	下		
THREAT STANCE	P+K+G	特殊行動		
CATCH BLOW	(THREAT STANCE 中)P	上		
HEAVY KNEE STRIKE	(THREAT STANCE 中) P(擊中時)36 P+G	HIT 投		
COUNTER TOE KICK	(THREAT STANCE 中)K	中		
SIDE STEP ELBOW	(2 方向回避中)P+K+G	中		
SIDE STEP ELBOW	(8 方向回避中)P+K+G	中		
KNEE SMASH	P+G	上段投		
BACK BREAKER	P+G	上段投	敵背後	
COCONUT CRUSH	P+G	上段投	敵右方	
COCONUT CRUSH	P+G	上段投	敵左方	
CHALK SWEEPER SWING	2 P+G	上段投	敵背後	
POWER SLAM	6 P+G	上段投		
BACK FLIP	3 P+G	上段投		
WALL BACK BRIDGE	3 P+G	上段投	後方有牆	壁投
WALL BACK BRIDGE	3 P+G	上段投	前方有牆	壁投
SPLASH MOUNTAIN	33 P+G	上段投		
SPINE BUSTER	2 P+G	上段投		
BACK THROW	1 P+G	上段投		
MACHINE GUN HAMMER	16 P+G	上段投		
BODY LIFT	4 P+G	上段投		
ARM BREAKER	46 or64 P+G	上段投	敵左或右方	
HEAD BAT	46 P+G	上段投		
DOUBLE HEAD BAT	46 P+G 6 P+G	投COMBO		
TRIPLE HEAD BAT	46 P+G 6 P+G 6 P+G	投COMBO		
HEAD CRUSH	46 P+G 6 P+G 4 P+G	投COMBO		
HEAD CRUSH	46 P+G 4 P+G	投COMBO		
FRONT BACK BREAKER	466 P+G	上段投		
TACKLE	43 P+G	上段投		
BACK BREAKER	P+K+G	下段投	敵背後、蹲下	
CORKSCREW KNUCKLE	2 P+K+G	下段投	敵側面、蹲下	
POWER BOMB	3 P+K+G	下段投	敵蹲下	
IRON CLAW	2 P+K+G	下段投	敵蹲下	
MACHINE GUN KNEE LIFT	26 P+K+G	下段投	敵蹲下	
WALL WIPE THROW	1 P+G	上段投	後方有牆	壁投
MACHINE GUN TACKLE	43 P+G	上段投	前方有牆	壁投
HAMMER DOWN	P	中	上昇中	跳躍攻擊
STEP KNUCKLE	P	中	空中	跳躍攻擊
STEP KICK	K	中	上昇中	跳躍攻擊
HEEL DROP	K	中	空中	跳躍攻擊
PUSHING KICK	K	中	著地時	跳躍攻擊
STOMPING	3 K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
BODY PRESS	8 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
DEVIL REVERSE CLAW	3 P+G	DOWN 投	敵DOWN	敵仰臥
DEVIL REVERSE CLAW	3 P+G	DOWN 投	敵DOWN	敵俯臥
SPIN KNUCKLE	P	上	背向敵人	背後攻擊，可連接由P 起動之招式
BACK KICK	K	上	背向敵人	背後攻擊
BACK DOUBLE HAMMER	2 P	中	背向敵人	背後攻擊
BACK HEEL KICK	2 K	中	背向敵人	背後攻擊
SPIN KNUCKLE	MP	上	背向敵人	背後攻擊
JUMPING KNEE	6 P+K+G	中	前方有牆	壁技





葉隱流忍術之達人 KAGE-MARU

擁有高速、如鬼魅般動作的KAGE，常可以令敵人不知如何應付。今集KAGE新增的「十文字」構式，更是他戰術的重點。除打擊技之外，KAGE的投技也擁有一擊必殺的威力，整體性能非常全面。



肘打（6P）

KAGE的手肘攻擊雖然沒有派生技，但在COUNTER HIT後敵人的硬直時間極長，連NORMAL HIT後也是KAGE有利，令KAGE可以繼續進攻。如果玩者在出招時按實P掣，在出招後可以進入十文字狀態。



龍尾閃（44K+G）

KAGE主力下段攻擊。這招在出招時可以回避敵人的上段攻擊，攻擊距離也極長，COUNTER HIT時敵人會被打DOWN，NORMAL HIT時則有利，之後KAGE可以繼續用他豐富的背後攻擊進攻。



風閃刃（3P）

雖然出招慢，但它卻有回避上段攻擊的特性，配合敵人的上P使用，很容易取得COUNTER HIT，命中後可以用各種空中COMBO追擊。不說不知這招原來是半回旋技，而且被擋後也不會受到反擊，性能極之優秀。



弧延落（4P+G）

等同KAGE的代名詞之招式。KAGE用這招將敵人踢上半空後，可以用強力的空中COMBO去取得大DAMAGE，而且也可以將敵人「運送」一段很長的距離，用來RING OUT對手一流。

KAGE在VER.C的變更點

- ◆ 十文字中的P+K和K+G在命中後可令敵人崩潰
- ◆ 中段腳當身技陽地龍（十文字中P+K+G）的有效時間早了
- ◆ 斧旋連腳（6K+G）可以打DOWN敵人
- ◆ 龍尾閃（44K+G）要COUNTER HIT才可以打DOWN敵人
- ◆ 順逆自在（6P+G）敵人硬直增長，之後手肘速度的打擊技

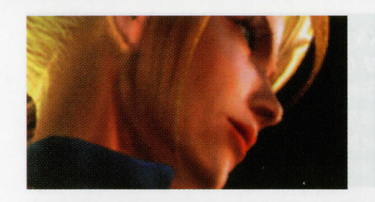
也確定

KAGE強化的地方集中在十文字身上，當中十文字P+K和K+G變得極具威脅，DAMAGE效率大增。龍尾閃的改動也不足為懼？



技名	指令	攻擊判定	條件	備註
彈拳	P	上	接近敵人時	
彈拳	P	上		
彈拳	Z P	上		
彈拳	B P	上		邊攻擊邊前進
烈掌	PP	上		
散彈擊	PPP	上		
散彈裏蹴	PPPK	中		
散彈風神腳	PPP 4 or 7 K	中		
烈掌螺旋擊	PP 4P	上		按實P 可進入葉隱流 陽・十文字
散彈螺旋裏蹴	PP 4PK	中		
烈掌腳	PPK	上		
葉重	PK	上		
地擂彈	4 P	特殊下段		
地擂彈	MP	特殊下段		
肘打	6 P	中		按實P 可進入葉隱 陽・十文字
影刃	626 P	中		
奈落落	626 PK	上		
螺旋	4 P	上		按實P 可進入葉隱流 陽・十文字
螺旋裏蹴	4 PK	中		
風閃刃	3 P	中		解酒(-1)
岩暫破	M3 P	中		
側彈	1 P	上		可連接由P 起動之招式
側彈重	1 PK	上		
突返蹴	K	上		
突返蹴	B K	上		邊攻擊邊前進
地滑走	(跑步中)B K	下		
擂蹴	2 K	下		
龍顎破	236 K(儲氣途中可按G CANCEL)	中		可儲氣、儲氣時會背向敵人
流影腳	66 K	下		
布影腳	64 K	中		
布影連腳	64 KK	下		
浮身膝蹴	M6 K	中		
小太刀拔	4 K	中		
龍尾蹴	4 KK	特殊下段		
轉身顎碎	4 KKK	中		
曲輪蹴	46 K	中		
中蹴	3 K	中		
地走	1 K	下		
旋風蹴	7 K	中		
菩薩掌	P+K	上		出招後進入葉隱流 陽・十文字
旋風刃	2 P+K	中		
風刃裏水車	2 P+KK	中		
落閃刃	6 P+K	中		解酒(-2)
落閃刃返	6 P+KP+K	上		
霞刃	66 P+K	中		出招後進入葉隱流 陽・十文字
落葉旋風彈	8 P+K	中		
旋蹴	2 K+G	中		
葉呀龍	66 K+G	中		
幻葉	4 K+G	上		
裏水車	3 K+G	中		
水車蹴	7 K+G	中		
圓月蹴	9 K+G	中		
葉隱閃刃	(2 方向回避中)P+K+G	中		
葉隱閃刃	(8 方向回避中)P+K+G	中		
雷龍飛翔腳	66 P+K+G	上		上段GUARD 不能
側轉	4 P+K+G	特殊行動		按實P+K+G 可進入葉隱流 陽・十文字
前轉	41236	特殊行動		
後轉	63214	特殊行動		
後轉	(前轉後) 63214 P	特殊行動		
影刃	(前轉或後轉後) 623 P	中		

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
奈落落	(前轉或後轉後)623 PK	上		
後轉地擂腳	63214 K	下		
針鼠彈前轉	(後轉後) 41236 P	特殊下段		
回轉地擂腳	41236 K	下		
葉隱流 陽・十文字構	2 P+K+G	特殊行動		
十字彈拳	(十文字中)P	上		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
十文字葉重	(十文字中)PK	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
葉隱流 陰・鎌鼬	(十文字中)PKK	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
水月蹴	(十文字中)K	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
水面蹴	(十文字中) 2 K	下		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
流影轉	(十文字中) 8	特殊行動		
流影轉	(十文字中) 2	特殊行動		
葉隱流 陰・水月砲	(十文字中)P+K	中		
葉隱流 陽・楔打	(十文字中) 6 P	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
葉隱流 陰・明王陣	(十文字中) 搖桿回中	上中段P 當身		
葉隱流 陽・十文字走	(十文字中) 66	特殊行動		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
葉隱流 陰・兜割	(十文字後中)K	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
葉隱流 陽・飛猿	(十文字中)K+G	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
葉隱流 陰・兜割	(十文字中) 6 K	中		出招後繼續葉隱流 陽・十文字狀態
落刃返	44 P	上		攻擊後背向敵人
裏旋蹴	44 K	上		攻擊後背向敵人
龍尾閃	44 K+G	下		攻擊後背向敵人
太刀	P+G	上段投		
霧霞	P+G	上段投	敵右方	
霧霞	P+G	上段投	敵左方	
葉裏霞	P+G	上段投	敵背後	
闇霞	P+G	上段CATCH 投	背向敵人	
順逆自在	6 P+G	上段投		
弧延落	4 P+G	上段投		
落	4 P+G 8 P+G	投COMBO		
浮霞	42 P+G	上段投		
影霞	46 P+G	上段投		
刀霞	3 P+G	上段投		
浮身亂彈擊	9 P+G	上段CATCH 投		
葉裏霞	P+K+G	下段投	敵背後、蹲下	
浮身亂彈擊	(十文字中)P+G	上段CATCH 投		投技不成立時繼續葉隱流 陽・十文字狀態
小手返	4 P+Kor1 P+K	上中段P 當身		
葉隱流 陽・地龍	(十文字中)P+K+G	中段K 當身		
手刀	P	中	上昇中	跳躍攻擊
飛正拳	P	下	空中	跳躍攻擊
飛前蹴	K	中	上昇中	跳躍攻擊
突踵蹴	K	中	空中	跳躍攻擊
地旋	K	下	著地時	跳躍攻擊
踵落	3 K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
飛翔擊	8 P	DOWN 攻擊	敵DOWN 、遠距離	
飛鳥	8 P	DOWN 攻擊	敵DOWN 、中距離	
飛延彈	8 P	DOWN 攻擊	敵DOWN 、近距離	
裏葉	P	上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P 起動之招式
逆蹴	K	上	背向敵人	背後攻擊
裏手刀	2 P	下	背向敵人	背後攻擊
半月蹴	2 K	下	背向敵人	背後攻擊
背龍爪	8 K	中	背向敵人	背後攻擊
裏旋風蹴	9 K	中	背向敵人	背後攻擊
陰旋風蹴	7 K	中	背向敵人	背後攻擊、在轉身攻擊途中先行入力
斷手刀	P+K	中	背向敵人	背後攻擊
身揚蹴	P+KK	中	背向敵人	背後攻擊
闇霞	P+G	上段CATCH 投	背向敵人	背後攻擊
葉隱流 陽・雷鳴斬	P+GP	中	背向敵人	背後攻擊
開門後推	6 P+K	中	前方有牆	壁技
戻掛蹴	6 P+K+G	中	前方有牆	壁技



以華麗的腳技擊潰對手
SARAH BRYANT

SARAH擁有整套遊戲最高的速度，雖然力量不足，但她的單發技和連攜技都擁有很高的性能。她新增的特殊姿態FLAMINGO 可強行壓制著對手的，除非敵人有準確的預測能力，否則SARAH 可以不斷單方向地進攻，喜歡快速角色的朋友不妨試用她！



ELBOW SIDE CHOP（6P3P）

ELBOW（6P）是SARAH 的主力中段技，出招快而且被擋後也有第二發砍手補位，第二發命中後是「五五波」，SARAH 由此可以繼續進攻。不過小心敵人可以在擋了第一下後蹲下回避第二發，這時玩者應改用單發的ELBOW 為主。



SETUP COMBINATION（3PK）

攻擊後會進入FLAMINGO 狀態的上→上後招式。這招出招極快（等於中量級P的速度），而且不論命中還是被擋也是SARAH 有利，不論是用來做反擊還是牽制都極之有效。



SPINKICK（K+G）

全回旋系的中段攻擊。出招雖然不夠快，在近距離戰中難以使用，但在敵人受身時使用，即可大幅限制對手的行動（因為除非站立防禦否則會被打中）。這招在被擋後會受到投技反擊，但如果距離夠遠則沒有確定的反擊。



FULL SPIN HEEL KICK（8or9K）

這招由於動作特殊，它可以輕易地擊潰敵人的起身攻擊（不論中段或下段均可），而且命中後還可用空中COMBO 追擊，性能極佳。另外這招如果在途中被敵人擊中，SARAH 也會立即跌在地下，對方不能用空中COMBO 追擊。

SARAH 在 VER.C 的變更點

- ◆ 所有出招後會進入FLAMINGO 的招式，在被擋也是SARAH 有利
- ◆ FLAMINGO 中K 在 COUNTER HIT 後 SETUP COMBINATION 會確定命中
- ◆ FLAMINGO 中 3K 在擊中蹲下的敵人後 SETUP COMBINATION 會確定命中
- ◆ BACK ROLL ESCAPE（FLAMINGO 中4）的無敵時間提早出現，持續時間也較長
- ◆ FULL SPIN HEEL KICK（8or9K）在被擋後投技確定
- ◆ 背向時的↓P 被擋後變得不利，不能像VER.B 時二擇對手

SARAH 的FLAMINGO 被大幅強化，令SARAH 幾乎可以在任何時候都能保持有利的位置。9K雖然是投技確定，但之後的COMBO沒有改動，仍然可以多用。

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
STRAIGHT LEAD	P	上	接近敵人時	
STRAIGHT LEAD	P	上		
STRAIGHT LEAD	B P	上		邊攻擊邊前進
STRAIGHT LEAD	Z P	上		
"JAB, STRAIGHT"	PP	上		
FLASH PISTON PUNCH(A)	PPP	上		
FLASH PISTON PUNCH(B)	PP 4 P	上		
FLASH PISTON PUNCH(C)	PP 8 P	上		
COMBO RISING KNEE	PPPK	中		
COMBO SOMERSAULT KICK	PPP 7 or 4 K/PP 7 or 4 PK	中		
COMBO RISING KICK	PPP 8 K	中		
DOUBLE PUNCH SNAP KICK	PPK	上		
PUNCH HIGH KICK	PK	上		
PUNCH SIDE KICK	P 2 K	中		
SQUAT STRAIGHT	2 P	特殊下段		
SQUAT STRAIGHT	MP	特殊下段		
RISING ELBOW	6 P	中		
DOUBLE JOINT BAT	6 PK	中		
ELBOW SIDE CHOP	6 P 3 P	上		解酒(-1)
SNAP SIDE CHOP	3 P	上		解酒(-2)
SETUP COMBINATION	3 PK	上		進入FLAMINGO
MOONSAULT	9 P	特殊行動		移動技
VERTICAL HOOK KICK	K	上		
VERTICAL HOOK KICK	B K	上		
HIGH KICK STRAIGHT	KP	上		
DOUBLE THRUST KICK	KK	上		
JACK KNIFE KICK	2 K	中		
JACK KNIFE SIDE KICK	2 KK	中		
KNEE KICK	6 K	中		
DOUBLE STEP KNEE	6 K 3 K	中		
DASH KNEE	66 K	中		
SWITCH KICK	4 K	中		進入FLAMINGO
FULL SPIN HEEL KICK	8 or 9 K	中		
HEEL KICK MOONSAULT	8 or 9 KP	特殊行動		移動技
MIDDLE KICK	3 K	中		
ILLUSION KICK	3 KK	中		
MIRAGE KICK	3 KKK	中		
ILLUSION JACK KNIFE	3 KK 6 K	中		
ILLUSION LOW KICK	3 KK 4 K	下		
DRAGON SMASH CANNON	1 K	中		
SOMERSAULT KICK	7 K	中		
LOW KICK	MK	下		
DOUBLE LOW KICK	MKK	下		
RISING KNEE	M6 K	中		
RISING KNEE DOUBLE	M6 KK	中		
RISING KNEE COMBO	M6 K(著地前)K	中		
HIDE SIDE KICK	P+K	中		進入FLAMINGO
TOE KICK	2 P+K	中		
TOE KICK JACK KNIFE	2 P+KK	中		
DOUBLE RISE KICK	4 P+K	中中		進入FLAMINGO
SPIN KICK	K+G	中		
CRUSH TORNADO	(站立途中)K+G	上(儲氣後改為中段)		可儲氣
RUNNING KNEE	(跑步途中)K+G	中		
LEG SLICER	2 K+G	下		
STEP ROUND KICK	6 K+G	中		
SPIN EDGE KICK	4 K+G	中		
ROUND KICK	8 K+G	中		
LOW SPIN KICK	3 K+G	下		

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
SIDE HOOK KICK	1 K+G	中		
TORNADO KICK	9 K+G	上		
SPIN HEEL SWORD	7 K+G	中		
BACK KNUCKLE TURN	44 P	上		攻擊後背向敵人
BACK SPIN KICK TURN	44 K	上		攻擊後背向敵人
SPIN TURN KICK	Z2 K	上		攻擊後背向敵人
DOUBLE SPIN KICK	Z2 KK	上		攻擊後背向敵人
RIGHT SIDE KICK	(2 方向回避中)P+K+G	中		
LEFT SIDE KICK	(8 方向回避中)P+K+G	中		
BACK ROLL ESCAPE	(FLAMINGO 中)4	特殊行動		
STEP IN MENACE	(FLAMINGO 中)6	特殊行動		進入FLAMINGO
CUT IN PUNCH	(FLAMINGO 中)P	上		可連接由P 起動之招式
CUT IN CHOP	(FLAMINGO 中)3 P	上		可連接由↘P 起動之招式
MOONSAULT	(FLAMINGO 中)9 P	特殊行動		進入FLAMINGO
RIGHT HIGH KICK	(FLAMINGO 中)K	上		進入FLAMINGO
ROUND TRIP KICK	(FLAMINGO 中)KK	上		進入FLAMINGO
SIDE KICK COMBINATION	(FLAMINGO 中)KKK	中		進入FLAMINGO
CANNON COMBINATION	(FLAMINGO 中)KKK+G	中		進入FLAMINGO
LOW CUT COMBINATION	(FLAMINGO 中)KK2 K	下		進入FLAMINGO
CRUSH LOW	(FLAMINGO 中)2 K	下		進入FLAMINGO
HAND HOLD NECK CUT	(FLAMINGO 中)2K(擊中時)P+G	HIT 投		
GUARD CRUSH SWORD	(FLAMINGO 中)6 K	上		進入FLAMINGO
CUT IN MIDDLE	(FLAMINGO 中)3 K	中		進入FLAMINGO
SOMERSAULT KICK	(FLAMINGO 中)7 K	中		
FAKE	(FLAMINGO 中)P+K	下段P 當身		當身、進入FLAMINGO
SIDE NECK CUT SWORD	(FLAMINGO 中)2 P+K	中		進入FLAMINGO
SIDE NECK CUT SWORD	(FLAMINGO 中)8 P+K	中		進入FLAMINGO
HEEL SWORD	(FLAMINGO 中)K+G	中		
NECK CUT SLASH	(FLAMINGO 中)K+G(擊中時)6 P+G	HIT 投		
LOW SPIN KICK	(FLAMINGO 中)2 K+G	下		進入FLAMINGO
HEEL SWORD SLASH	(FLAMINGO 中)6 K+G	中		
FRONT SUPPRESS	P+G	上段投		
SHELL BREAK ELBOW	P+G	上段投	敵右方	
SHELL BREAK ELBOW	P+G	上段投	敵左方	
BACK DROP	P+G	上段投	敵背後	
NECK BREAKER DROP	66 P+G	上段投		
FALLEN ANGEL THROW	61 P+G	上段投		
LIGHTNING KNEE SMASH	4 P+G	上段投		
LIGHTNING KNEE SMASH	4 P+G	上段投	前方有牆	壁投
LEG HOLD THROW	46 P+G	上段投		
ROLLING FACE CRUSH	9 P+G	上段CATCH 投		
LEG HOOK THROW	(FLAMINGO 中)P+G	上段CATCH 投		
GATLING KICK BEAT	(FLAMINGO 中)8426 or2486 P+G	上段CATCH 投		
BACK DROP	P+K+G	下段投	敵背後、蹲下	
ELBOW	P	中	上昇中	跳躍攻擊
STEP STRAIGHT	P	中	空中	跳躍攻擊
STEP HOOK KICK	K	中	上昇中、空中	跳躍攻擊
STEP HEEL KICK	K	中	著地時	跳躍攻擊
SOCCER BALL KICK	3 K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
JUMPING KNEE STOMP	8 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
TURN KNUCKLE	P	上	背向敵人	背後攻擊，可連接由P 起動之招式
TURN LOW STRAIGHT	2 P	下	背向敵人	背後攻擊
TURN KICK	K	上	背向敵人	背後攻擊
TURN LOW SPIN KICK	2 K	下	背向敵人	背後攻擊
TURN LOW KICK	MK	下	背向敵人	背後攻擊
DRAGON KICK	6 K	上	背向敵人	背後攻擊
TURN RISING KICK	3 K	中	背向敵人	背後攻擊
REACT ROUND KICK	6 P+K+G	中	前方有牆	壁技





快如閃電的截拳道達人 JACKY BRYANT

JACKY 的連攜攻擊極之密集而且強力，不論是在近距離還是中距離，JACKY 都能給予敵人巨大的壓力。加上 JACKY 在今集追加了新的移動技，令玩者的動作更快、更難捉摸，相信任何人使用起來都會感到得心應手。









ELBOW BACK KNUCKLE（6PP）

JACKY戰術中最重要的部份。第一發手肘是出招快的中段攻擊，在 COUNTER HIT 時是 JACKY 有利，而第二發拳雖然上段，但卻可以擊潰敵人的下段攻擊，因此敵人在擋了→P 之後也難以反擊。

BEAT KNUCKLE（P+K）

攻擊距離極遠的中段攻擊。主要用途是當敵人在中距離攻擊落空後用來反擊。命中後可直接用P+KPK來做空中COMBO，不過如果命中蹲下防禦的對手這招則只能將敵人打至暈眩（普通蹲下狀態的話仍會浮起）。

KNEE KICK（6K）

JACKY的另一進攻的主軸，它不論 NORMAL HIT還是COUNTER HIT 都可以令對手浮起，之後可以用空中 COMBO 追擊。在有利的情況下，利用它和投技便是一個有效的二擇。被擋後會遭到投技反擊。

拍手（不輸入任何指令）

JACKY新增的上中段P當身技，在成功後追加輸入P 即可使出拍手 KNUCKLE，之後是JACKY投技確定！面對主要是以拳來進攻的對手非常有效。

JACKY在VER.C的變更點

- ◆ BEAT KNUCKLE（P+K）變成直線
- ◆ MIDDLE SPIN KICK（46K+G）威力減少
- ◆ SMASH UPPER（NP）的硬直減少，COUNTER HIT 時敵人會被打至地上
- ◆ DASH HAMMER KICK（66K）NORMAL 時敵人已會被打至地上
- ◆ SILDE SUFFULE（4P+K+G）後 JACKY 立即可以出招
- ◆ BACK KNUCKLE（4P）COUNTER HIT 時敵人會崩潰

BEAT KNUCKLE和MIDDLE SPINKICK的改動雖然很慘，但JACKY整體性能仍然保持強勁。SLIDE SUFFULE 看來大有前途！

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
STRAIGHT LEAD	P	上	接近敵人時	
STRAIGHT LEAD	P	上		
STRAIGHT LEAD	B P	上		邊攻擊邊前進
JAB STRAIGHT	PP	上		
FLASH PISTON PUNCH	PPP	上		
DOUBLE PUNCH SNAP KICK	PPK	上		
COMBO ELBOW	PP 6 P	中		
COMBO ELBOW SPIN KICK	PP 6 PK	上		
COMBO ELBOW BACK KNUCKLE	PP 6 PP	上		
COMBO ELBOW KNUCKLE SPIN KICK	PP 6 PPK	上		
SHORT SLIDE SHUFFLE	PP 6 PPK 4	特殊行動		可連接 4 P+K+G 後的招式
COMBO ELBOW KNUCKLE LOW SPIN KICK	PP 6 PP 2 K	下		JAB
STRAIGHT BACK KNUCKLE	PP 4 P	上		
COMBO BACK KNUCKLE SPIN	PP 4 PK	上	攻擊後背向敵人	
DOUBLE PUNCH LOW SPIN KICK	PP 2 K	下		
DOUBLE PUNCH KNEE KICK	PP 6 K	中		
JAB DOUBLE STRAIGHT	PP 8 P	上		解酒(-1)
PUNCH SPIN KICK	(正位置)PK	上		
SHORT SLIDE SHUFFLE	(正位置)PK 4	特殊行動		可連接 4 P+K+G 後的招式
PUNCH SIDEKICK	(逆位置)PK	中		
PUNCH HIGH KICK	B PK	上		
PUNCH LOW SPIN KICK	P 2 K	下		
SQUAT STRAIGHT	2 P	特殊下		
SQUAT STRAIGHT	MP	特殊下		
RISING ELBOW	6 P	中		
ELBOW BACK KNUCKLE	6 PP	上		
ELBOW KNUCKLE SPIN KICK	6 PPK	上		
SHORT SLIDE SHUFFLE	6 PPK 4	特殊行動		
ELBOW KNUCKLE LOW SPIN KICK	6 PP 2 K	下		
ELBOW SPIN KICK	6 PK	上		
SPINNING BACK KNUCKLE	4 P	上		
DOUBLE SPIN KNUCKLE	4 PP	上		
SPINNING SLANT BACK KNUCKLE	4 P 1 P	下		
SPINNING ARM KICK	4 PK	上		攻擊後背向敵人
SPINNING LOW SPIN KICK	4 P 2 K	下		
SMASH HOOK	3 P	上		解酒(-1)
HOOK COMBO 2	3 PP	上		解酒(-1)
RISING STRAIGHT	3 PPP	上		解酒(-1)
SMASH BACK KNUCKLE	3 PP+K	中		可儲氣
SMASH UPPER	M3 P	中		
SLANT BACK KNUCKLE	1 P	下		
SLANT LOW SPIN KICK	1 PK	下		
VERTICAL HOOK KICK	K	上		
VERTICAL HOOK KICK	B K	上		
"KICK, BACK KNUCKLE"	KP	上		
COMBO KNUCKLE SPIN KICK	KPK	上		攻擊後背向敵人
COMBO KNUCKLE LOW SPIN KICK	KP 2 K	下		
DOUBLE SPIN KICK	KK	上		
2 WAY SPIN KICK	K 2 K	下		
TOEKICK	2 K	中		
FAKE TOE SLANT	2 KP	下		在 2 K 出之前輸入P
KNEE KICK	6 K	中		
DASH HAMMER KICK	66 K	中		
SIDE HOOK KICK	4 K	中		
MIDDLE KICK	3 K	中		
STEP-IN MIDDLE SECOND	3 KK	中		
SOMERSAULT KICK	7 K	中		
LOW KICK	MK	下		
DOUBLE LOW KICK	MKK	下		
BEAT KNUCKLE	P+K	中		解酒(-1)
BEAT&BACK KNUCKLE	P+KP	上		
BEAT&KNUCKLE SPIN	P+KPK	中		攻擊後背向敵人
BEAT&KNUCKLE LOW SPIN	P+KP 2 K	下		
BEAT SPIN KICK	P+KK	上		

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
LIGHTNING KICK 1	2 P+K	中		
LIGHTNING KICK 2	2 P+KK	中		
LIGHTNING KICK 3	2 P+KKK	中		
LIGHTNING KICK 4	2 P+KKKK	上		
LIGHTNING KICK 5	2 P+KKKKK	上		
LIGHTNING STORM 1	1 P+K	中		
LIGHTNING STORM 2	1 P+KK	中		
LIGHTNING STORM 3	1 P+KKK	中		
LIGHTNING STORM 4	1 P+KKKK	上		
LIGHTNING STORM 5	1 P+KKKKK	上		
LIGHTNING LOW	1 P+KKKK 2K	下		
SWAY HOOK	4 P+K	中		可連接由P 起動之招式
STEP IN BODY	6 P+K	中		
CHOPPING LEF COMBO	6 P+KP	中		
SPINNING KICK	K+G	上		
SHORT SLIDE SHUFFLE	K+G 4	特殊行動		可連接 4 P+K+G 後的招式
SPINNING KICK LOW SPIN KICK	K+G 2 K+G	下		
LEG SLICER	2 K+G	下		
SPIN LEG SLICER	2 K+GK	上		
SPIN HEEL SWORD	4 K+G	中		
MIDDLE SPIN KICK	46 K+G	中		
HEAD HOOK KICK	3 K+G	上		
SWITCH STEP	P+K+G	特殊行動		轉腳位
SWITCH SPIN KICK	P+K+GK	中		
SLIDE SHUFFLE	4 P+K+G	特殊行動		移動技
DUCKING	4 P+K+G 33	特殊行動		
HEAVY BODY	4 P+K+G 33 P	中		
STEP-IN SWORD	4 P+K+GK	中		
STEP-IN SWORD CANCEL	4 P+K+GKG	特殊行動		
STEP-IN LOW CRUSH	4 P+K+G 2 K	下		
STEP-IN LOW CRUSH HIGH	4 P+K+G 2 KK	上		
BARRIER KICK	(2 方向回避中)P+K+G	中		
BARRIER KICK	(8 方向回避中)P+K+G	中		
ONE INCH BLOW	P+G	上段投		
FACE CRUSHER	P+G	上段投	敵背後	
NECK SLASHING	P+G	上段投	敵右方	
NECK SLASHING	P+G	上段投	敵左方	
NECK BREAKER DROP	66 P+G	上段投		
WALL FACE CRUSH	66 P+G	上段投	前方有牆	壁投
KNEE STRIKE	64 P+G	上段投		
NORTHERN LIGHT BOMB	3 P+G	上段投		
SADISTIC HANGING KNEE	33 P+G	上段投		
拍手	搖桿回中	上中段左右P 當身		
拍手 KNUCKLE	(拍手中)P	當身 COMBO		
SOCCER BALL KICK	3 K	DOWN 攻擊	敵 DOWN	
JUMPING KNEE STOMP	8 P	DOWN 攻擊	敵 DOWN	
TURN KNUCKLE	P	上	背向敵人	背後攻擊，可連接由P 起動之招式
TURN KNUCKLE SPIN KICK	(正位置)PK	上	背向敵人	背後攻擊
TURN KNUCKLE SIDE KICK	(逆位置)PK	中	背向敵人	背後攻擊
TURN KNUCKLE LOW SPIN KICK	P 2 K	下	背向敵人	背後攻擊
TURN SLANT BACK KNUCKLE	2 P	下	背向敵人	背後攻擊
TURN SLANT LOW SPIN KICK	2 PK	下	背向敵人	背後攻擊
TURN KICK	K	上	背向敵人	背後攻擊
TURN LOW KICK	2 K	下	背向敵人	背後攻擊
TURN LOW KICK	MK	下	背向敵人	背後攻擊
BLIND BACK KNUCKLE	P+K	中	背向敵人	背後攻擊
SIDE HOOK TURN	44 P	上		攻擊後背向敵人
SPINNING KICK TURN	44 K	上		攻擊後背向敵人
ELBOW	P	中	上昇中	跳躍攻擊
STEP STRAIGHT	P	中	空中	跳躍攻擊
STEP HOOK KICK	K	中	上昇中、空中	跳躍攻擊
STEP HEEL KICK	K	中	著地時	跳躍攻擊
REACT ROUND KICK	6P+K+G	中	前方有牆	壁技
WALL BACK ROLL	9P+K+G	特殊行動	前方有牆	壁技



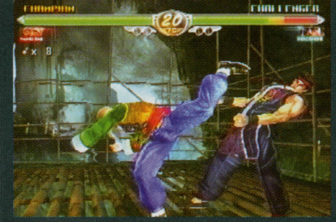
越飲越強的醉拳師傅 SHUN DI

SHUN 和其他角色最不同之處，是他有「飲酒」這一要素。他飲的酒越多，攻擊力也會越多，而同時他可以使用的招式也會增加。利用醉拳虛則實之的特性，盡情去「玩弄」對手吧！



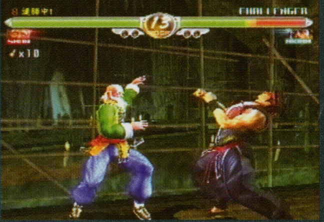
仰飲連環單腳（3PPK）

要飲酒數達8以上才可以使用的招式，是SHUN的主力武器，用途包括牽制（DELAY 第二、三發才博 COUNTER HIT）和做空中 COMBO。第一發如何COUNTER HIT時是SHUN 有利，這時可用中段和投技來二擇。



後蹴連腿（1KK）

下→上段的連攜，由於第一發出招極快，敵人很難有反應去防禦。如果是最速入力的話第二發會連續命中並打DOWN對手，出招後按G掣玩者可以躺在地面（飲酒數會減一），減少被擋後的風險。



向側後避撥手(向側後避中P)

向側後避本身有極強的閃避性能，在回避了敵人的攻擊後使出這招，便很容易取得COUNTER HIT，並能用空中COMBO追擊，在自己不利的情況下使用最佳。被擋後沒有虛位也是它的優點。



醉步轉身肘（P+G）

SHUN 的普通投有其特別的意義，因為在出招後SHUN 會飲4杯酒，是增加飲酒數的最佳方法。不過由於對手也會對此有所顧忌，因此在一些投技確定的時候使用，被解投的機會也很高。

SHUN 在 VER.C 的變更點

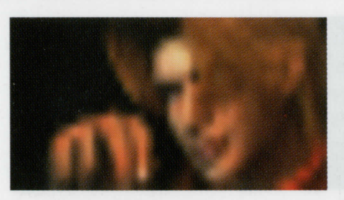
◆ 龍尾腳（8K）沒有了避下段攻擊的性能
◆ 連擊後下蹴腳（PP2KK）要17 杯酒才會連續HIT ，26 杯酒才會變成GUARD 不能
◆ 豪酒旋舞（2684P+G）的解投指令方向修正（4 方向）
◆ 側端仙蹴（6K）在被擋後不再有確定反擊

龍尾腳的改動絕對會完全改變SHUN 玩家的戰術，沒有了這招截擊下段的招式，SHUN 的弱點（缺乏能反擊下段的招式）變得更明顯。

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
纏挑擊	P	上	接近敵人	
挑擊	P	上		
仰手挑擊	B P	上		
連擊	PP	上		
叉手連環擊	PPP	中		
連擊下腿	PP2K	下	酒6 以上	出招後按實G 自己會DOWN
連擊後下蹴腿	PP2KK	上	酒6 以上	出招後按實G 自己會DOWN
擊轉旋腿	PK	上		
伏挑擊	2 P	特殊下段		
伏挑擊	MP	特殊下段		
挑腕撩拳	236 P	中		
挑腕栽手	236 PP	上	酒6 以上	
何仙肘擊	6 P	上		解酒(-1)
何仙臂打	6 PK	中		解酒(-1)
何仙雙掌	6 PP	中		解酒(-1)
何仙連環臂打	6 PPK	中		解酒(-1)
何仙連環杯手	6 PPP	上		解酒(-1)
何仙姑	6 PPPK	中		解酒(-1)
橫掃擊	4 P	上		
月牙顎手	46 P	上		
連載顎手	46 PP	上		
連擊顎手	46 PPP	上		
浸步醉硬手	43 P	中		
仰飲杯手	3 P	中		
仰飲仙手	3 PP	上	酒8 以上	
仰飲連環單腳	3 PPK	中	酒8 以上	
醉仙倒立	3PPKP+K+G	特殊行動	酒8 以上	出招後會進入轉倒立姿勢
醉仙倒立	3PPK ・ P+K+G	特殊行動	酒8 以上	稍遲輸入P+K+G、出招後會進入轉倒立姿勢
月牙叉擊	M3P	中		
背旋肘	1 P	特殊下段		
背旋肘迴下腳	1 PK	下		
飛天崩擊	9 P	中		
倒地反衝爪	7 P	中		
後蹴腿	K	上		按實K 可進入張果老姿勢
連飛跳擊	KK	上		按實K 可進入張果老姿勢
連蹴迴手	KKP	上		
連蹴背下掌	KK2P	下		
連蹴背下龍腳	KK2PK	中	酒16 以上	
仰穿腿	2 K	下		
側端仙蹴	6 K	中		進入張果老姿勢
宙舞雙轉腳	66 K	中		
仰身倒腿	4 K	中		出招後自己會DOWN
龍尾腳	8 K	中		
側端腳	3 K	中		
後蹴下腿	1 K	下		出招後按實G 自己會DOWN
後蹴連腿	1 KK	上		出招後按實G 自己會DOWN
空飛雙單蹴	7 K	中		出招後自己會DOWN
旋子	9 K	中		出招後自己會DOWN
醉仙手	P+K	中		
醉仙手	P+KK	中		出招後自己會DOWN
醉仙倒立	P+KKP+K+G	特殊行動		出招後會進入轉倒立姿勢
醉仙倒立	P+KK ・ P+K+G	特殊行動		稍遲輸入P+K+G、出招後會進入轉倒立姿勢
前旋掃腿	2 K+G	下	酒1 以上	
連前旋掃腿	2 K+GK	下	酒6 以上	
連環前旋掃腿	2 K+GKK	下	酒7 以上	
轉身雙沖掌	6 P+K	中		酒 +3
騰空飛天砲	66 P+K	中	酒8 以上	
宙舞身	8 P+K	特殊行動		出招後會進入轉倒立姿勢
擊山旋肘	3 P+K	中		可儲氣
蹌跟笛旋	1 P+K	中		
韓湘子	1 P+KP	中		
單飛跳擊	K+G	中		按實K+G 可進入張果老姿勢
橫雙手	K+GP	中		
倒腳	6 K+G	中		
旋風掃腿	M or NK+G	下		
翻身連尖腳	4 K+G	中		按實K+G 可進入張果老姿勢
龍尾腳	8 K+G	中		
背倒連旋腳	1 K+G	上		出招後自己會DOWN
斜側連腳	(2 方向回避中)P+K+G	中中		
斜側連腳	(8 方向回避中)P+K+G	中中		
後伸避	4 P+K+G	特殊行動		
後伸避拂手	4 P+K+GP	上		
向側前避	3 or9 P+K+G	特殊行動		

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
向側後避	1 or7 P+K+G	特殊行動		
向側後避拂手	1 or7 P+K+GP	上		
向側後避雙手	1 or7 P+K+GP+K	上		
左醉步	8 P+K+G	特殊行動		
何仙肘擊	8 P+K+GP	中		
何仙連肘擊	8 P+K+GPP	中		
右醉步	2 P+K+G	特殊行動		
何仙肘擊	2 P+K+GP	中		
何仙連肘擊	2 P+K+GPP	中		
仰飲酒	P+K+G	特殊行動		酒 +1
背仙鉤手擊	背向敵人時P+K+G	中上		
背仙連擊手	背向敵人時P+K+GP	上		
背醉連鉤手	背向敵人時P+K+GPP	中		
座盤跌	2 P+K	特殊行動		可按G 或→或↑起身
座盤跌～橫寢	(座盤跌中)22	特殊行動		進入橫寢姿勢
座盤跌～轉倒立	(座盤跌中)4	特殊行動		進入轉倒立姿勢
宙舞落穿腳	(座盤跌中)K	中		
栽脛腳	(座盤跌中)2 K	下		
座飲酒	(座盤跌中)P+K+G	特殊行動		酒 +3 、起身
轉倒立	63214	特殊行動		可按G 起身
轉倒立～前方移動	(轉倒立中)6	特殊行動		繼續轉倒立姿勢
轉倒立～後方移動	(轉倒立中)4	特殊行動		繼續轉倒立姿勢
倒身連腳	(轉倒立中)K	中		繼續轉倒立姿勢
轉身醉酒靠	(轉倒立中)P+K	中		
雙衝腿	(轉倒立中)K+G	中		
轉身醉酒靠	轉倒立中P+KG	特殊行動		
橫寢	41236	特殊行動		可按G 起身
涅槃旋腳	(橫寢中)K	中		
涅槃蹴捶	(橫寢中)KP	上		
仰身倒腿	(橫寢中)KPK	中		出招後自己會DOWN
涅槃連擊腿	(橫寢中)KP2 K	下	酒10 以上	出招後按實G 自己會DOWN
涅槃連擊下腿	(橫寢中)KP2 KK	上	酒10 以上	出招後按實G 自己會DOWN
涅槃雙掃腳	(橫寢中)6 K	下下		繼續橫寢姿勢
涅槃掃腳	(橫寢中)2 K	下		
橫寢飲酒	(橫寢中)P+K+G	特殊行動		酒 +3 、繼續橫寢姿勢
張果老	特定招式收招後進入此姿勢			按G 後會背向敵人
張果老～前方移動	(張果老中)6	特殊行動		繼續張果老姿勢
張果老～後方移動	(張果老中)4	特殊行動		繼續張果老姿勢
橫掃仙擊	(張果老中)P	上		
側端仙蹴	(張果老中)K	中		繼續張果老姿勢
前旋掃腿	(張果老中)K+G	下		進入橫寢姿勢
橫寢	(張果老中)8 or2	特殊行動		
座盤跌	(張果老中)2P+K	特殊行動		
挑擊背轉	44 P	上		攻擊後背向敵人
阿仙迴腳	44 K	上		攻擊後背向敵人
醉步轉身肘	P+G	上段投		酒 +5
轉身倒襲裏肘	P+G	上段投	敵右方	
轉身倒襲裏肘	P+G	上段投	敵左方	
權鐘離	P+G	上段投	敵背後	酒 +5
背倒裏肘	P+G	上段投	敵背後、酒5 以上	
倒襲裏肘	4 P+G	上段投		
倒襲裏肘	4 P+G	上段投	前方有牆	壁投、酒 +5
豪杯旋舞	2684 or8624 P+G	上段投		酒 +6
轉身繰雞腳	43 P+G	上段投	酒6 以上	
轉身繰胯	3 P+G	上段投		
翻身雙仙腿	(轉倒立中)P+G	上段CATCH 投		
醉仙倒蹴掃擊	(張果老中)P+G	上段投		進入橫寢姿勢
倒地反衝爪	P	中	上昇中	跳躍攻擊
落步挑擊	P	中	空中	跳躍攻擊
飛天崩擊	9 P	中	上昇中	跳躍攻擊
栽下腿	K	中	空中	跳躍攻擊
地這腿	K	下	著地時	跳躍攻擊
螺旋醉肘	3 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
轉宙落腳	8 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
倒地反衝爪	7 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
天地肘擊	9 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	出招後自己會DOWN
背反掌	P	上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P 起動之招式
醉仙手	P+K	中	背向敵人	背後攻擊
仙端腳	P+KK	中	背向敵人	背後攻擊、出招後自己會DOWN
背旋腿	K	上	背向敵人	背後攻擊
背下反掌	2 P	下	背向敵人	背後攻擊
低踏腳	2 K	下	背向敵人	背後攻擊





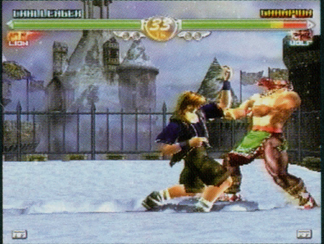
高速而銳利的螳螂拳手 LION RAFALE

以高速的拳系攻擊做牽制，看準機會後再用投技來取得大DAMAGE是LION的基本戰術。另外LION的下段攻擊、背後攻擊、特殊移動技也非常豐富，善用它們，玩者可令對手無從反擊。



連三捶盤肘（46PPP）

「上→中→中段」的三HIT連攜。第三發的手肘在COUNTER HIT時敵人會崩潰，之後可以再用其他招式追擊。而這招的第一發（46P）和上段P的性能相若，最適合用作進攻的始動技。



疾步昇穿手（M6P）

由蹲下狀態始動的中段攻擊，COUNTER HIT時可以將敵人浮起再以空中COMBO追擊，而且由於這招起手時LION的姿勢很低，因此可以回避手肘或下P。不過注意這招被擋後會被投技反擊。



盤肘連環手（6PP）

第一發的盤肘是LION主力的中段攻擊，它擁有一般手肘的基本性能，擊中蹲下的敵人會令其暈眩，這時第二發插手也會連續命中。由於這招的虛位不大，而且可以將敵人向後推，因此在場的邊緣時可以用它來RING OUT對手。



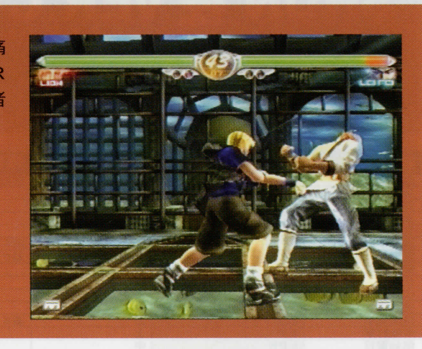
後掃腿（2K+G）

在LION的下段攻擊中這招的出招算是十分快，出招時可以回避上段攻擊，威力高，可以擊潰敵人的閃避，而且命中後敵人無條件一定會DOWN。雖然被擋後會遭到中段技的反擊，但其優點絕對可以抵消這個弱點。

LION 在 VER.C 的變更點

- ◆ 流星勾手連擊（214PP）硬直加長，第一發被擋後為投技確定，第二發被擋後手肘確定
- ◆ 轉身撩陰腳（6K+G）的硬直加長，在近距離被擋後會遭到中量級P的反擊
- ◆ 磨盤手（閃避中P+K+G）改為特殊上段
- ◆ CATCH 投（61P+G）之後的派生側面投威力增加

LION的改動大都無關痛癢，因此基本性能在VER C並沒有太大的改變，玩者可以繼續使用舊有的戰術。



技名	指令	攻擊判定	條件	備註
統捶	P	上	接近敵人	
統捶	P	上		
統捶	B P	上		邊攻擊邊前進
勾手連捶	PP	上		
連環穿掌	PPP	上		
連捶掃手	PP2P	下		
連捶磨盤手	PP4P	上		
連捶腿	PK	上		
下統捶	2 P	特殊下段		
下統捶	MP	特殊下段		
流星勾手擊	214 P	中		
流星勾手連擊	214 PP	中		
盤肘	6 P	中		
盤肘連環手	6 PP	中		
疾步昇穿手	M6 P	中		
箭疾步	66 P	中		
背轉勾手	4 P	中		
連旋背勾手	4 PP	中		
轉身螳螂連腳	4 PPK	中		
進步螳螂掃手	43 P	下		
穿陰掌	3 P	中		
落擊掌	3 PP	中		
掃勾手	M3 P	特殊下段		
連掃勾手	M3 PP	下		
騰擊捶	1 P	下		
騰擊連捶	1 PP	下		
穿心腿	K	上		
穿心腿	B K	上		邊攻擊邊前進
連旋腿	KK	上		
軌腿	2 K	下		
前掃腿	2 KK	下		
登旋腿	2 KK+G	上		
勾手提膝	6 K	中		
斧刃腳	66 K	中		
斧刃連端腳	66 KK	中		
旋風腿	8 K	中		
掛統腿	8 KK	上		
彈腿	3 K	中		
穿弓腿	1 K	下下		
閃轉空腳	9 K	中		
雙耳旋風	P+K	中		解酒(-2)
偷步掃手	2 P+K	下		
轉身偷步雙手	6 P+K	中		攻擊後背向敵人
轉身偷步雙手	6 P+K 4	中		
轉身偷步雙手腳	6 P+KK	中		
右勾心	66 P+K	上		
流星連勾手	66 P+KP	中		
連三捶盤肘	66 P+KPP	特殊下段		
泰山雙勾手	4 P+K	上(儲滿氣後改為中段)		可儲氣、解酒(-2)
縱跳穿掌	8 P+K	中		
倒步背掃手	3 P+K	下		

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
斜步斜掃捶	1 P+K	下		
後掃腿	2 K+G	下		
轉身撩陰腳	6 K+G	中		
旋風落腳	46 K+G	中		攻擊後背向敵人
旋風背雙手	46 K+G 2 P	中		
旋風背雙手	46 K+G 1 P	中		攻擊後背向敵人
旋風踵腳	46 K+G 2 K	下		攻擊後背向敵人
疾地掃腿	3 K+G	下		
前掃轉身腳	1 K+G	下		攻擊後背向敵人
穿掌背轉	44 P	上		攻擊後背向敵人
後蹴腿	44 K	上		攻擊後背向敵人
下旋腿背轉	44 K+G	上		攻擊後背向敵人
磨盤手	(2 方向回避中)P+K+G	上		
磨盤手	(8 方向回避中)P+K+G	上		
斜前步	3 P+K+G	特殊行動		
斜前步	9 P+K+G	特殊行動		
斜後步	4 P+K+G	特殊行動		
破刀手秋腿	P+G	上段投		
翻身提膝	P+G	上段投	敵右方	
翻身提膝	P+G	上段投	敵左方	
連勾手背襲	P+G	上段投	敵背後	
登山翻車腳	M6 P+G	上段投		
撲步	61 P+G	上段CATCH 投		
翼進	61 P+G 2	投COMBO		
翼進	61 P+G 8	投COMBO		
落首雙手	61 P+G 2 P+G	投COMBO		
落首斷腳	61 P+G 8 P+G	投COMBO		
採取砲靠	66 P+G	上段投		
貼身雙勾手	63214 P+G	上段投		
七星天分肘	4 P+G	上段投		
飛轉雙空腳	46 P+G	上段投		
飛轉雙空腳	46 P+G	上段投	後方有牆	壁投
擺下尖轉	3 P+G	上段投		
七星跳飛捕蟬	9 P+G	上段投		
七星跳飛捕蟬	9 P+G	上段投	前方有牆	壁投
騰空背擊掌	P	中	上昇中	跳躍攻擊
落步統捶	P	中	空中	跳躍攻擊
騰空擊掌	9 P	中	上昇中	跳躍攻擊
騰空踵腳	K	中	空中	跳躍攻擊
地掃踵腳	K	下	著地時	跳躍攻擊
騰空踵腳	7 K	中	中	跳躍攻擊
落穿手	3 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
飛轉落腿	8 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
背連穿掌	P	上上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P起動之招式
背步掃手	2 P	下	背向敵人	背後攻擊
後穿腳	K	上	背向敵人	背後攻擊
迴掛腳	2 K	下	背向敵人	背後攻擊
背身尖掌	P+K	上	背向敵人	背後攻擊、在轉身攻擊途中先行入力
垂翔後腳	6 P+K+G	中	前方有牆	壁技
壁回翻腳	9 P+K+G	特殊行動	前方有牆	壁技



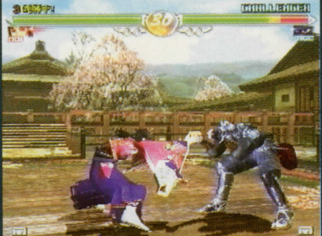
能令敵人無從反擊的合氣道高手
AOI UMENOKOUJI

AOI 是《VF4》中擁有最多當身技（反技）的角色，極擅長於將敵人的招式反擊或無效化，但也因為如此，她的戰鬥風格和其他角色有很大的差異，玩者最好在熟習了《VF4》的系統後，才好開始使用 AOI 。



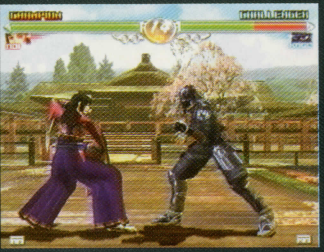
旋櫻（6PP）

以兩發中段攻擊組成的連攜。如果是最速入力的話只要第一發命中第二發也會連HIT，而且第二發在出招前可以按G 掣來CANCEL（寸止），藉此製造出中段和投技二擇的機會。和旋櫻性質類似的攻擊還有橫周肘當（6P+KP）。



兩止（43P）

兩止是 AOI 最快的中段技，其最大的用途是在寸止之後將敵人的攻擊擊潰，取得COUNTER HIT後對手會崩潰，之後可以立即追擊。雖然在VER.C這招的硬直加長到會遭到投技反擊，但它仍然是 AOI 的主力之一。



天地陰陽（4P+K+G）

可以將大部份上中段攻擊無效化的當身技。這招除了可以獨立地使用外，在連突小太刀（PPPK）或草薙（↓K+G）等招式之後按P+K+G 也可以使出，減低這些攻擊的風險。



草薙（2K+G）

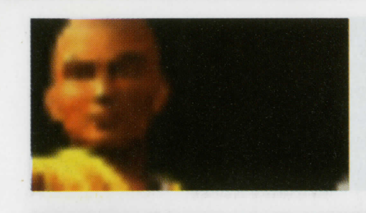
出招相當快的全回旋下段攻擊，雖然要 COUNTER HIT 敵人才會 DOWN（NORMAL HIT 時 AOI 不利），但之後可以用天地陰陽來補位。是專門對付效人閃避的招式。

AOI 在 VER.C 的變更點

- ◆ 兩止（43P）被擋後投技確定，而且變成特殊中段，不能命中蹲下防禦的對手
- ◆ 雙掌打（46P+K）NORMAL HIT 已可令對手崩潰
- ◆ 天開（46PP+G）指令輸入容易了
- ◆ 小月突（6K+GP）的出招速度減慢
- ◆ 背向時的 2P 被擋後變得不利，不能像 VER.B 時二擇對手

兩止投確定？！這可是AOI 的命脈啊！ AM2 你對 AOI 太過殘忍了……

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
打突	P	上	接近敵人	
打突	P	上		
打突	B P	上		邊攻擊邊前進
打突	Z P	上		
二連突	PP	上		
二連突橫肘	PPP	上		
連突小太刀	PPPK	中		
連突小太刀～天地陰陽	PPPKP+K+G	特殊行動		出招後按實P+K+G 會使出天地陰陽
連突草薙	PPP2K	下		可用G 來寸止
連突草薙～天地陰陽	PPP2KP+K+G	特殊行動		出招後按實P+K+G 會使出天地陰陽
二連突橫打	PP6P	中		可用G 來寸止
連突絹車	PP6PP	中		可用G 來寸止
二連突釘腳	PPK	上		
掌蹴重	PK	上		
下段掌打	2 P	特殊下段		
下段掌打	MP	特殊下段		
中段肘當	6 P	中		
旋櫻	6 PP	中		可用G 來寸止
衣車	66 P	中		可用G 來寸止
上段當	64 P	上		
扇擴	4 P	上		
重當	46 P	中中		
天開	46 P(擊中時)P+G	HIT 投		
兩止	43 P	中		
袖伸劍	3 P	中		可用G 來寸止
袖伸劍～天地陰陽	3 PP+K+G	特殊行動		出招後按實P+K+G 會使出天地陰陽
無雙破	M3 P	中		
袖車	M3 P(擊中時)4 P+G	HIT 投		COUNTER 時限定
脛碎	1 P	下		
上蹴	K	上		
上蹴	B K	上		
鎖鎌	KK	中		
雷刃破	6 K	中		
雷刃破～天地陰陽	6 KP+K+G	特殊行動		出招後按實P+K+G 會使出天地陰陽
雲蹴	6 KK	上		
下段蹴當	2 K	下		
中踵蹴	3 K	中		
踵切	1 K	下		
平手	P+K	上		解酒(-1)
平手 2	P+KP	上		解酒(-1)
平手 3	P+KPP	上		解酒(-1)
橫打	6 P+K	中		
橫周肘當	6 P+KP	中		可用G 來寸止
浮櫻	66 P+K	中		解酒(-2)
上勢柳扇掌	44 P+K	上		可用G 來寸止
雙掌打	46 P+K	中		
鳳凰手	3 P+K	中		
草薙	2 K+G	下		可用G 來寸止
草薙～天地陰陽	2 K+GP+K+G	特殊行動		出招後按實P+K+G 會使出天地陰陽
上段蹴當	6 K+G	上		
水月突	6 K+GP	中		
拜蹴	4 K+G	中		攻擊後背向敵人
空勢瓦突蹴	8 K+G	中		
身躲肘當	(2 方向回避中)P+K+G	中		
身躲肘當	(8 方向回避中)P+K+G	中		
天地陰陽	4 P+K+G	特殊行動		有上中段當身特性、按實P+K+G 姿勢會維持
流水	(天地陰陽中)2 or 8	特殊行動		
渦卷手刀	44 P	上		攻擊後背向敵人
小當	P+G	上段投		
綾手取	P+G	上段投	敵右方	
綾手取	P+G	上段投	敵左方	
杉倒	P+G	上段投	敵背後	
合氣投	M6 P+G	上段投		
送手回	66 P+G	上段投		
六段帶取	4 P+G	上段投		
桐枝落	8624 or 2684 P+G	上段投		
大木倒	8426 or 4286 P+G	上段投		
大木碎	大木倒後 41236 K+G	投 COMBO		
木葉落	3 P+G	上段投		
半月巴	1 P+G 牆上段投			
半月巴	1 P+G	上段投	後方有牆	壁投
蝶絡	63214 P+G	上段投		
協絡	41236 P+G	上段投		
弓身固	(蝶絡或協絡後)62 or 42 P+G	投 COMBO		
糸卷	(蝶絡或協絡後)68 or 48 P+G	投 COMBO		
海老折	(弓身固後)28 P+G'	投 COMBO		
櫂引	(弓身固後)28 P+G	投 COMBO		
綾手取	2 or 3 P+K+G	下段投	敵左或右方、蹲下	
杉倒	2 P+K+G	下段投	敵背後、蹲下	
手極倒身	2 P+K+G	下段投		
真之位	1 P+K+G	下段投		
轉身入身	4 P+Kor 1 P+K	上中段右 P 當身		
渦捻	4 P+Kor 1 P+K	上中段左 P 當身		
枝割	4 P+Kor 1 P+K	上中段右 K 當身		
楔落	4 P+Kor 1 P+K	上中段左 K 當身		
小波	4 P+Kor 1 P+K	上中段回旋腳當身		
裏小手返	4 P+Kor 1 P+K	上中段 P 當身	背向敵人	
裏扇流	4 P+Kor 1 P+K	上中後 K 當身	背向敵人	
龍顎門	1 P+K	手肘當身		
蔦	1 P+K	中段右 K 當身		
扇裂	1 P+K	中段左 K 當身		
落葉舞	1 P+K	右膝當身		
風車輪	1 P+K	左膝當身		
大渦	1 P+K	SOMERSAULT 當身		
小波	2 P+K	下段回旋腳當身		
扇流	2 P+K	下段 P 當身		
楓落	2 P+K	下段 K 當身		
護蓑	P+K	P 或 K DOWN 攻擊當身	仰臥、頭向敵時	
鋏送	P+K	P 或 K DOWN 攻擊當身	仰臥、腳向敵時	
流制手	(天地陰陽中)敵方上中段P 或手肘擊中	上中段P 或手肘當身		
羽朧	(天地陰陽中)敵方上中段K 擊中	上中段 K 當身		
半月車	(天地陰陽中)敵方中段K 擊中	中段 K 當身		
半月車	(天地陰陽中)敵方膝攻擊擊中	膝當身		
飛手刀	P	中	上昇中	跳躍攻擊
飛手刀	P	中	空中	跳躍攻擊
飛前蹴	K	中	上昇中	跳躍攻擊
飛踵蹴	K	中	空中	跳躍攻擊
飛踵蹴	K	中	著地時	跳躍攻擊
縱手刀	3 P	DOWN 攻擊	敵 DOWN	
空勢駒手刀	8 P	DOWN 攻擊	敵 DOWN	
枝碎	3 P+G	DOWN 投	敵DOWN、仰臥、腳向著葵	
浮葉陣	3 P+G	DOWN 投	敵DOWN、仰臥、頭向著葵	
雲水	3 P+G	DOWN 投	敵DOWN、俯臥、腳向著葵	
不動陣	3 P+G	DOWN 投	敵DOWN、俯臥、頭向著葵	
手刀迴	P	上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P 起動之招式
迴上蹴	K	上	背向敵人	背後攻擊
鎖鎌	KK	中	背向敵人	背後攻擊
迴臑蹴	3 K	下	背向敵人	背後攻擊
迴手刀	2 P	中	背向敵人	背後攻擊



少林拳法傳人 LEI-FEI

《VF4》初登場的LEI-FEI，他的少林拳最大的特色是有四個不同的構式。LEI-FEI在出招的同時，他所使用的構式也會不斷改變，因此初心者只要用很簡單的指令便可以使出多姿多采的招式，而高手們亦可以用這些構式來迷惑對手的判斷力。



連拳撐掌（PPP）

一招看似簡單的PPP，在LEI-FEI身上卻是其戰術的重要部份。這是一招「上→中→中」的連攜，如果玩者在第二發停下來，出招後LEI-FEI會進入獨立式。如果三發全出，之後便會進入敗式。善用這招，玩者便可以在攻擊的同時順便轉換構式。



伏身腿（獨立式中2K）

獨立式中最有效的攻擊。這招雖然是下段攻擊，但在命中後卻可以令對手暈眩，之後如果敵人回復得太慢，敗式中K也會連續命中（伏身腿後會自動進入敗式），將敵人浮起。這招和進步分腳（獨立式中K+G）已可以組成一個簡單的二擇。



連環插捶（跨虎式中P）

用里合腿（6K）或背身肘擊（2P+KP）進入跨虎式後，這招可以將敵人絕大部份上中段招式無效化，而在命中後敵人會崩潰，之後玩者更可用羅拳擊來追擊，威力極高。另外，後襲腿（跨虎式中K）可以令下段招式無效化，和連環插捶幾乎是完全的二擇。



崩捶掌壁（敗式中PP+K）

進入敗式後的主力技。這招只要P+K的部份碰到對手（不論是命中還是被擋）都是LEI-FEI有利，之後可以繼續進行二擇。如果P+K是COUNTER HIT了對手的話，之後蹬腳（66K）更會確定命中！

LEI-FEI在VER.C的變更點

- ◆ 蝴蝶壁（236P）在命中後敵人會崩潰
- ◆ 翻車提拳（涅盤式P+K）增加了攻擊判定，而派生技涅盤式P+KPP亦變成了完全中段攻擊
- ◆ 崩捶掌壁（敗式中PP+K）第一發COUNTER HIT時第二發會連續HIT
- ◆ 坐盤劈掌（66P+K）由全回旋變為半回旋技
- ◆ 二起分腳（9K）和雙掌（2P+K）由半回旋變為直線技
- ◆ 背身肘擊（2P+KP）被擋後變得不利，但COUNTER HIT時敵人會崩潰

蝴蝶壁的改動肯定會令LEI-FEI的實力增強，但他的弱點（缺乏回旋技）卻變得越來越大，到底VER.C對他來說是禍是福？

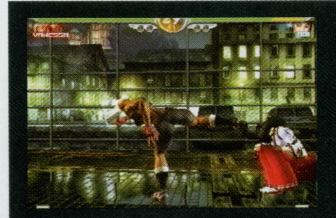
技名	指令	攻擊判定	條件	備註
沖擊	P	上		
沖擊	B P	上		
連拳	PP	中		進入獨立式
連拳撐掌	PPP	中		可儲氣、進入敗式
伏掃掌	2 P	特殊下段		
蝴蝶壁	236 P+K	中		
衝捶	6 P	中		
連擊衝捶	6 PP	中		進入獨立式
連擊雙掌破	6 PPP	中		進入敗式
連擊雙掌撞肘	6 PPPP	中		
登天掌	M6 P	中		
撐掌	66 P	中		
勇身拳擊	4 P	中		
羅拳擊	4 PP	中		
雙翼擊	46 P	中		
烏龍盤打	43 P	中中中		進入敗式
斜天掌	33 P	中		
斜天連掌	33 PP	中		
擺旋腳	K	上		進入敗式
斧刃腳	2 K	下		
里合腿	6 K	上		進入跨虎式
蹬腳	66 K	中		按實G可進入獨立式
斜前轉身擺腳	8 K	上		進入跨虎式
轉身裏旋腳	8 KK	上		
轉身掃腿	8 K 2 K	下		進入敗式
轉身旋風腿	8 K 6 K	中		
分腳	3 K	中		
金雞獨立	P+K	中		
金剛壁拳	P+KP	上		
金剛連震崩打	P+KPP	上		
雙掌	2 P+K	中		進入涅槃式
背身肘擊	2 P+KP	中		進入跨虎式
鶴首捶擊	6 P+K	中		
鶴首捶連擊	6 P+KP	中		
坐盤劈掌	66 P+K	下		
弓步雙風拳	46 P+K	上		
插捶擊	1 P+K	中		
窩肚拳	3 or 9 P+K	中		
背折靠	3 or 9 P+KP	中		進入跨虎式
二起分腳	9 K	中		
側端腳	K+G	上		進入獨立式
前掃腿	2 K+G	下		
半旋風	6 K+G	上		
旋風腳	66 K+G	中		進入跨虎式
翔飛腳	4 K+G	上		
翔飛連腳	4 K+GK	上		進入獨立式
雙翔飛後掃腿	4 K+GK 2 K	下		
騰空轉身腳	8 K+G	中		
地旋跳腳	3 K+G	中		
地旋跳腳 2	3 K+GK	中		
伏身掃腳	33 K+G	下		
倒身腿	33 K+GK	特殊下段		出招後自己會DOWN
倒身跳弓腳	33 K+GKK	中		
倒身旋圓腳	33 K+GKK+G	下上		攻擊後背向敵人
雙飛腳	9 K+G	中		
向側蹬腳	(回避中)P+K+G	中		進入獨立式

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
提膝側掌	(回避中)P+K+GP	中		
敗式	2 P+K+G	特殊行動		可按G返回普通姿勢
崩捶	(敗式中)P	上		進入敗式
崩捶連擊	(敗式中)PP	中		進入獨立式
崩捶掌壁	(敗式中)PP+K	中		
高彈腿	(敗式中)K	中		進入獨立式
敗式前掃退	(敗式中)2 K	下		
旋風腳	(敗式中)K+G	上		進入敗式
箭疾步	(敗式中)P+K	中		可儲氣
獨立式	8 P+K+G	特殊行動、上中下段P當身		可按G返回普通姿勢
穿心撐掌	(獨立式中)P	中		進入敗式
十字蹬腳	(獨立式中)K	中		進入獨立式
二起腳	(獨立式中)KK	中		
伏身腿	(獨立式中)2 K	下		進入敗式
進步分腳	(獨立式中)K+G	中		
側進後掃腿	(獨立式中)2 K+G	下		進入敗式
側進前掃腿	(獨立式中)8 K+G	下		進入敗式
涅槃式	1 P+K+G	特殊行動		可按G返回普通姿勢
轉身崩捶	(涅槃式中)P	中上		
側襲腳	(涅槃式中)PK	上		進入獨立式
飛燕旋風腳	(涅槃式中)K	上		進入跨虎式
前掃腿	(涅槃式中)2 K	下		
翻車提拳	(涅槃式中)P+K	中上		
連環翻身上捶	(涅槃式中)P+KP	中		
連環翻身馬步捶	(涅槃式中)P+KPP	中		
登天掌	(涅槃式中)P	中	敵人在正面	背後攻擊
伏身掃腳	(涅槃式中)K	下	敵人在正面	背後攻擊、可連接由33 K+G起動之招式
跨虎式	特定招式收招後進入此姿勢	特殊行動		可按G返回普通姿勢
連環插捶	(跨虎式中)P	中		
後襲腿	(跨虎式中)K	中		進入涅槃式
背身下掃踵	(跨虎式中)2 K	下		進入敗式
下掃連旋擊	(跨虎式中)2 KP	上上		進入獨立式
下掃連旋崩捶	(跨虎式中)2 KPP	中		
撐掌	(跨虎式中)P	中	敵人在正面	背後攻擊
前掃腿	(跨虎式中)K	下	敵人在正面	背後攻擊
雷身旋舞	P+G	上段投		
仆腿槍倒	P+G	上段投	敵右方	
撩陰煽蹴	P+G	上段投	敵左方	
倒身槍下捶	P+G	上段投	敵背後	
弓箭掌壁	66 P+G	上段投		
擺腳搜倒	64 P+G	上段投		
排山倒海	3 P+G	上段投		
獨立旋掌	獨立式姿勢中搖桿回中	上中下段P手肘當身		
跳步捶	P	中	上昇中	跳躍攻擊
跳彈捶	P	中	空中	跳躍攻擊
跳突蹴	K	中	空中	跳躍攻擊
跳步突蹴	K	中	著地時	跳躍攻擊
踏震擊	3 K	DOWN攻擊	敵DOWN	
落擊崩打	8 P	DOWN攻擊	敵DOWN	
背拳擊	P	上	背向敵人	背後攻擊、可連接由P起動之招式
背沖擊	2 P	上	背向敵人	背後攻擊
後刺腿	K	上	背向敵人	背後攻擊
座旋蹴	2 K	下	背向敵人	背後攻擊
後蹴昇腿	K+G	中	背向敵人	背後攻擊
壁掛背蹴	6 P+K+G	中	前方有牆	壁技
壁掛背轉	9 P+K+G	特殊行動	前方有牆	壁技



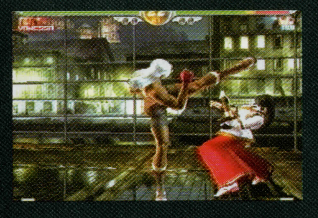
全能型現代格鬥家 VANESSA LEWIS

VANESSA是一位擁有兩個完全不同的戰鬥STYLE的角色——著重防守力的DEFENSIVE STYLE和著重攻擊力的MUAY THAI STYLE，用起上來感覺就如同時使用兩名角色作戰般，如何根據對手和戰況來改變戰術是使用VANESSA的關鍵。



BACK KNUCKLE STREAM（D.STYLE中6PKK）

VANESSA的主力連攜，判定為「中→上→中」，DELAY使出博COUNTER HIT是這招的主要用法。如果對手用蹲下來回避第二發上段攻擊，玩者則應改用「6P3K」這招「中→中段」的連攜來破解。



PARRING COMBINATION（D.STYLE中46KP）

這招的第一發踢腳有防禦上段P、上段K和膝頭的特性，因此在自己不利的情況下使用，便可以反守為攻，而且在COUNTER HIT後敵人還會被浮起，可以用空中COMBO追擊。

VANESSA在VER.C的變更點

- ◆ DEFENSIVE ELBOW（D、M STYLE中1P）防禦判定的出現時間提早
- ◆ BACK CHARGE KICK（D、M STYLE中44K+G）NORMAL已會令敵人崩潰
- ◆ STOMPING LOW SMASH（D、M STYLE中2KPP）及SMASH OUT（M STYLE中KKPP）威力減低，最後一發變回普通上段
- ◆ PARRING COMBINATION（D.STYLE中46KP）第一發追加可防禦膝頭
- ◆ STEP IN KNEE LOW（M STYLE中66K2K）第二發變成特殊中段
- ◆ 體重增加

VANESSA最重要的一點當然是體重增加，令以往所有「VANESSA專用COMBO」都失效了，餘下的變更點反而影響不大。

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
JAB	P	上		
ONE TWO	PP	上		
ONE TWO LOW	PPK	下		
SHADOW COMBINATION	PPP	中		
SHADOW COMBO HIGH KICK	PPPK	上		
FAINT BODY	P3 P	中		
CRUSH JOE	(站立途中)P	中		
LEG GUARD CRUSH	2 P	特殊下段		
LEG GUARD CRUSH	MP	特殊下段		
BACK KNUCKLE	6 P	中		
BACK KNUCKLE HIGH	6 PK	上		
BACK KNUCKLE STROM	6 PKK	中		
BACK KNUCKLE TOE KICK	6 P3 K	中		
BACK KNUCKLE TOE6 FRONT SWEEPER	6 P3 K(COUNTER HIT 時)6 P+G	HIT 投		COUNTER 時限定
DUCKING BODY BLOW	66 P	中		
DUCKING BODY SMASH	66 PP	中		
HEAVY IMPACT	4 P	中		
CUT UPPER	3 P	上		
INTRUDE COMBO	3 PP	中		
DEFENSIVE ELBOW	1 P	中		
FRONT KICK	K	中		
SWITCH LEFT SLICER	K8 K	上		
SWITCH RIGHT SLICER	K2 K	上		
HALF MOON KICK	(站立途中)K	中		
STOMPING LOW	2 K	下		
STOMPING LOW COMBO	2 KP	上		
STOMPING LOW SMASH	2 KPP	上		
SIT DOWN LOW KICK	MK	下		
CUT IN KNEE KICK	6 K	中		
CUT IN KNEE6 FRONT SWEEPER	6 K(COUNTER HIT 時)6 P+G	HIT 投		COUNTER 時限定
SHADOW SLICER	66 K	中		
COUNTER STRIKE	4 K	中		
PARRYING HIGH KICK	46 K	上		
PARRYING COMBINATION	46 KP	上		
RIGHT ANGLE TOE KICK	8 K	中		
BONE CRUSH MIDDLE	3 K	中		可儲氣
HEAVY HOOK	P+K	中		
HEAVY HOOK COMBO	P+KP	上		
BOMBER STRIKE	2 P+K	中		
LIGHTNING LANCER6 TAKE DOWN		66 P+K	上段CATCH 投	
PASS GUARD KNUCKLE	66 P+K(擊中時)P	HIT 投		
LIGHTNING SMASH	46 P+K	中		
LIGHTNING COMBINATION	46 P+KP	中		
HIGH ANGLE FIST DROP	3 P+K	中		
GUARD CRUSH TORNADO	K+G	上		
LOW SPIN SLICER	2 K+G	下		
HEEL KICK	6 K+G	中		
LEG CUT LOW	66 K+G	下		
LEG CUT LOW6 TAKE DOWN	66 K+G(擊中時)6 P+G	HIT 投		
SWITCH BACK MIDDLE	4 K+G	中		攻擊後背向敵人
BACK CHARGE KICK	44 K+G	中		可儲氣
STEP OUT	44 K+G 按實K 再按G	特殊行動		在儲氣中也可
STEP IN	44 K+G 擊中前一瞬G	特殊行動		在儲氣中也可
LEG BOMBER	1 K+G	中		
STOMACH CRUSH	3 K+G	中		
STOMACH CRUSH6 FRONT SWEEPER		3 K+G(擊中時)6 P+G	HIT 投	
INTRUDE HOOK	按實G 後8 P	中		
INTERCEPT BODY BLOW	按實G 後2 P	中		
GRIDING SLICER	按實G 後9 P	中		
GRIDING BACK KNUCKLE	按實G 後3 P	中		
GRIDING MIDDLE	按實G 後7 P	中		
GRIDING MIDDLE6 HOLD	按實G 後7 P(COUNTER HIT 時)6 P+G	HIT 投		COUNTER 時限定
GRIDING TOE	按實G 後1 P	中		
GRIDING TOE6 HOLD	按實G 後1 P(COUNTER HIT 時)6 P+G	HIT 投		COUNTER 時限定
BARRIER KICK	(2 方向回避中)P+K+G	中		
BARRIER KICK	(8 方向回避中)P+K+G	中		
SETUP	(A 中)P+K+G	特殊行動		進入MUAY THAI STYLE
SETUP	(B 中)P+K+G	特殊行動		進入DEFENSIVE STYLE
FLICKER JAB	(B 中)P	上		
FLICKER COMBINATION	(B 中)PP	上		
FLICKER COMBO STRIKE	(B 中)PPP	上		
DEFENSIVE ELBOW	(B 中)2 P	中		
DEFENSIVE ELBOW	(B 中)M P	中		
ELBOW	(B 中)6 P	中		
DOUBLE ELBOW	(B 中)6 PP	中		
ELDOW STORM	(B 中)6 PPK	中		
HEAVY STRAIGHT	(B 中)46 P	上		
BODY STRAIGHT	(B 中)46 PP	上		
CHOPPING RIGHT	(B 中)46 PPP	中		
ASSAULT COMBINATION	(B 中)46 PPPK	中		
UPPER CUT	(B 中)3 P	中		
UPPER HEEL SWORD	(B 中)3 PK	中		
STOMPING KNEE	(B 中)K	中		
HALF MOON KICK	(B 中、站立途中)K	中		
STOMPING LOW	(B 中)2 K	下		
STOMPING LOW COMBO	(B 中)2 KP	上		
STOMPING SMASH	(B 中)2 KPP	上		
STOMPING LOW KNEE HAMMER	(B 中)2 KPK	中		
LOW KICK	(B 中)M K	下		
KNEE KICK	(B 中)6 K	中		
DOUBLE KNEE KICK	(B 中)6 KK	中		
KNEE KICK COMBINATION	(B 中)6 KKP	中		

技名	指令	攻擊判定	條件	備註
STEP IN KNEE	(B 中)66 K	中		
STEP IN KNEE HIGH KICK	(B 中)66 KK	上		
STEP IN KNEE LOW KICK	(B 中)66 K2 K	下		
STEP IN KNEE COMBINATION	(B 中)66 K2 KK	上		
STOMPING HIGH KICK	(B 中) KK	上		
STOMPING HIGH COMBO	(B 中) KKP	中		
SMASH OUT	(B 中) KKPP	上		
STOMPING KNEE BOMBER 2	(B 中中) KKPK	中		
SLICER HIGH	(B 中) 46 K	上		
SLICER HURRICANE	(B 中) 46 KK	中		
LOW KICK	(B 中)1 K	下		
SHORT JUMP MIDDLE	(B 中)3 K	中		
HEAVY HOOK	(B 中)P+K	中		
HEAVY HOOK KNUCKLE	(B 中)P+KP	上		
HEAVY HOOK COMINATION	(B 中)P+KPK	中		
LIGHTNING ELBOW	(B 中)6 P+K	上		
STEP IN BACK KNUCKLE	(B 中)66 P+K	中		
HEAVY HOOK COMBINATION	(B 中)66 P+KP	上		
HEAVY HOOK TORNADO	(B 中)66 P+KPP	上		
HIGH ANGLE FIST DROP	(B 中)3 P+K	中		
GUARD CRUSH TORNADO	(B 中)K+G	上		
LOW SPIN SLICER	(B 中)2 K+G	下		
HEEL KICK	(B 中)6 K+G	中		
NECK SLICER	(B 中)66 K+G	上		
SWITCH BACK MIDDLE	(B 中)4 K+G	中		攻擊後背向敵人
BACK CHARGE KICK	(B 中)44 K+G	中		可儲氣
STEP OUT	(B 中)44 K+G 按實K 再按G	特殊行動		在儲氣中也可
STEP IN	(B 中)44 K+G 擊中前一瞬G	特殊行動		在儲氣中也可
LEG BOMBER	(B 中)1 K+G	中		
INTRUDE HOOK	(B 中)按實G 後8P	中		
INTERCEPT BODY BLOW	(B 中)按實G 後2 P	中		
CANYON DIVE	(A 中)P+G	上段投		
TAKE DOWN BLOW	(A 中)P+G	上段投	敵右方	
HEAD DIVIDER	P+G	上段投	敵左方	
ROCK CRUSH THROW	P+G	上段投	敵背後	
REPRESS THROW	(A 中)1 P+G	上段投		
ARM CRUSH THROW	(A 中)33 P+G	上段投		
ARMY COMBINATION	(A 中)41236 P+G	上段投		
ELBOW RUSH	(A 中)6 P+G	上段投		
HELL'S GATE	(A 中)62 P+G	上段投		
WALL KISS	(A 中)66 P+G	上段投	前方有牆	壁投
STOMACH CRUSHER	(A 中)66 P+G4 P+G	投COMBO	前方有牆	壁投
JUDGEMENT GUILTY	(A 中)66 P+G6 P+G	投COMBO	前方有牆	壁投
HEAVEN'S GATE	(A 中)2684 or8624 P+G	上段投		
LEG BREAKER	(A 中)2486 or8426 P+G	上段投		
RIB CRUSH BODY	2 P+K+G	下段CATCH 投		
RIB CRUSH KNEE	3 P+K+G	下段CATCH 投		
CHINOOK STRIKE	(B 中)P+G	上段投	敵右方	
ELBOW SMASH	(B 中)P+G	上段投		
TRIPLE HEAVY SMASH	(B 中)6 P+G	上段投		
DOUBLE KNEE STRIKE	(B 中)3 P+G	上段投		
REPRESS THROW	(B 中)1 P+G	上段投		
CUT IN	43 P+K	下段P 當身		
RIGHT HAND HOLD	(A 中)搖桿回中	上中段右P 當身		
LEFT HAND HOLD	(A 中)搖桿回中	上中段左P 當身		
HOLD HIGH KICK	(RIGHT HAND HOLD 中)K	上		
HOLD LOW KICK	(RIGHT HAND HOLD 中)2 K	下		
RIGHT ARM BREAK	(RIGHT HAND HOLD 中)P+G	上段投		
HOLD TOE KICK	(LEFT HAND HOLD 中)K	上		
HOLD SIN KICK	(LEFT HAND HOLD 中)2 K	下		
ARREST HOLD KNEE	(LEFT HAND HOLD 中)P+G	上段投		
PRISON ARM LOCK	(A 中)4 P+Kor1 P+K	上中段P 當身		
LEG HOLD THROW	(A 中)4 P+Kor1 P+K	上中段右K 當身		
LEG CATCH THROW	(A 中)4 P+Kor1 P+K	上中段左K 當身		
LEG HOLD SMASH	(A 中)1 P+K	中段K 當身		
SOCCER BALL KICK	(A 中)3 K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
ROLLING LEG DROP	(A 中)8 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
BRAYANT KNEE STOMP	(B 中)8 P	DOWN 攻擊	敵DOWN	
SOCCER BALL KICK	(B 中)3 K	DOWN 攻擊	敵DOWN	
BACK SLASH	P	上	背向敵人	背後攻擊
TURN STRAIGHT	2 P	上	背向敵人	背後攻擊
HALF MOON TURN KICK	K	上	背向敵人	背後攻擊
STOPPING FOUL KICK	2 K	中	背向敵人	背後攻擊
FACE CRUSH ELBOW	P+K	上	背向敵人	背後攻擊
TURN LOW SPIN SLICER	K+G	下	背向敵人	背後攻擊
BACK SLASH	(B 中)P	上	背向敵人	背後攻擊
TURN STRAIGHT	(B 中)2 P	上	背向敵人	背後攻擊
HALF MOON TURN KICK	(B 中)K	上	背向敵人	背後攻擊
STOPPING FOUL KICK	(B 中)2 K	中	背向敵人	背後攻擊
FACE CRUSH ELBOW	(B 中)P+K	上	背向敵人	背後攻擊
TURN LOW SPIN SLICER	(B 中)K+G	下	背向敵人	背後攻擊
DOUBLE KNUCKLE	(A 中)P	中	上昇中	跳躍攻擊
ELBOW	(B 中)P	中	上昇中	跳躍攻擊
STEP STRIAGHT	P	中	空中	跳躍攻擊
STEP HOOK KICK	K	中	空中	跳躍攻擊
STEP HEEL KICK	K	中	著地時	跳躍攻擊
REACT ROUND KICK	6 P+K+G	中	前方有牆	壁技
WALL BACK ROLL	9 P+K+G	特殊行動	前方有牆	壁技
*A —— DEFENSIVE STYLE				
*B —— MUAY THAI STYLE				

PS2	2002年 2月28日
NAMCO ●RPG	
7800日圓(限定版12800日圓)●DVD-ROM x2記憶容量未定●對應PS2專用HARDDISK	

＊圖片為開發中畫面

TEXT:Sugi

XENOSAGA EPISODE I Der Wille zur Macht〔力への意志〕

壯大的歌劇即將上演！

以宇宙科幻式未來世界作為背景的壯大敘事詩，《XENOSAGA EPISODE I》。今回將會一舉介紹新公佈的人物，機體，以至各種敵人怪物。除此之外，亦會為大家講解一下戰鬥方式，MINIGAME，及在玩者可自由行動的CF PART的一些特色。

連邦接觸小委員會

JOACHIM MIZRAHI（ヨアキム・ミズラヒ）


◆JOACHIM MIZRAHI
年齡：52歲
身高：172cm

被譽為希世天才的科學者。是百式觀測器的提倡者，換句話說即是M.O.M.O.的製造者。JOACHIM的研究成果對星團連邦的發展有非常大貢獻，但他卻於稱為「米路斯亞（ミルチア）紛爭」的戰亂發生的一年死亡。直至現在，JOACHIM的死因等一眾圍繞著他的謎團仍然未能解明，令他成為一位充滿神秘的人物。

JULI MIZRAHI（ユリ・ミズラヒ）

JOACHIM MIZRAHI的妻子。因為GNOSIS（グノーシス）現象擴散的問題，於是提議設立對GNOSIS組織「連邦接觸小委員會」。現在是M.O.M.O.的書面上的保護者。


◆JULI MIZRAHI
年齡：40歲
身高：165cm

ZIGGY（ジギー）

戰鬥用人造人，奉命保護「百式汎觀測RARIAN」M.O.M.O.。本人其實於30歲時已經殉職，但獻體作強化素體用，以人造人的形態復活。現時隸屬於「連邦接觸小委員會」。

◆ZIGGY
年齡：獻體後98年（外觀30歲）
身高：191cm

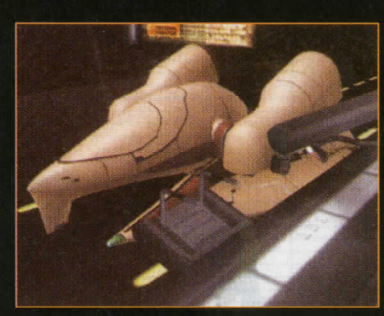

◆保護者與被保護者關係的二人

U-TIC機關

隸屬於星團連邦的獨立小組織，然而其技術力、軍事力卻遠遠凌駕在連邦之上。與「某事件」有重大的關連，但這十幾年來一直消聲匿跡。傳聞與M.O.M.O.的開發者JOACHIM有關。

馬列斯（マーグリス）

U-TIC機關的中心人物，小惑星「布利諾瑪（プレロマ）」的總師令官。曾經是軍人，使劍的高手。臉頰有一道長長的傷痕，就如他的相貌看到，為人冷酷無比。


◆U-TIC機關的小型艇，屬於與連邦完全不同的兵器體系


◆U-TIC機關擁有的機體

◆マーグリス
年齡：44歲
身高：184cm


◆外表性格同樣冷酷的馬列斯

◆小惑星「布利諾瑪」



星團連邦

「星團連邦」是已遍佈宇宙的人類成立的統一政府。連邦的規模約有50萬個以恆星系為基礎的自治州，主星「亞沙林五號（フィフス・エルサレム）」設有擔當連邦中央政府中樞的樞機院，由24位上席討議員負責運作。由於相比起構成中央政府的數十萬人來說是屬於極少數，因此有被選中的人之稱。

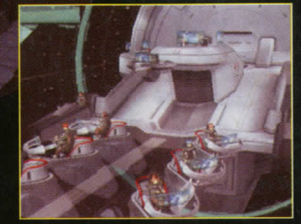


星團連邦軍



禾古連迪（ヴォクリンデ）

VECTOR 社建造的對「GNOSIS（グノーシス）」專用戰鬥艦，全長約1000米。雖然仍在試作階段，卻倉猝地被配備到星團連邦海兵隊，因此艦裝的8成仍然屬未裝備狀態。


◆禾古連迪艦橋

維茲（バージル）

星團連邦海兵隊中尉，現時正執行戰鬥部隊小隊長的職務。歷戰的 A.G.W.S. 駕駛員，臉上的傷疤就是最好



◆作為 A.G.W.S. 與 RARIAN 混成部隊隊長的維茲，似乎對RARIAN沒有好感



◆バージル
年齡：32 歲
身高：179cm

安祖（アンドリュー）

星團連邦軍中佐，禾古連迪的副長。為人耿直，與維茲的性格截然不同。

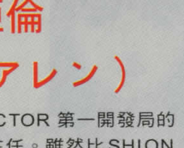


◆不苟言笑的安祖

◆アンドリュー
年齡：36 歲
身高：177cm

VECTOR（ヴェクター）

故事的主角，SHION 隸屬的巨大企業，VECTOR 。其正式的名稱是 VECTOR INDUSTRY，由食品、藥物以至軍事兵器，所有跟人類生活有關的物品的生產、流通均須經VECTOR之手進行。它對星團連邦有著極大影響力，企業的歷史亦須追溯到連邦發跡的時候。



◆外表年輕的韋希姆已經是企業的領導者

韋希姆（ヴィルヘルム）

VECTOR INDUSTRY 的總帥。外表只是十分年輕，但他的實際年齡、個性、經歷等均是謎。然而就他處於一個如此大型聯合企業的頂端，可知他絕非泛泛之輩。

亞倫（アレン）

VECTOR 第一開發局的副主任。雖然比SHION 年長，但工作上卻是 SHION 的後輩。給人印象清廉潔白的大好青年，興趣是釣魚。



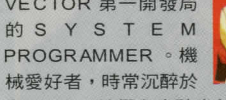




◆24 歲的亞倫，加入 VECTOR 的時間比 SHION 短一年

美由紀（ミユキ）

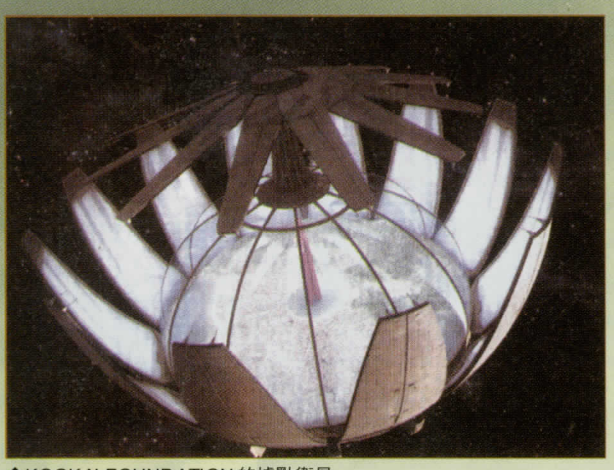
VECTOR 第一開發局的 S Y S T E M PROGRAMMER 。機械愛好者，時常沉醉於與 SHION 她們在實驗室的發明中。興趣是特許申請（？），經常申請經費，給SHION 帶來很多麻煩。





◆美由紀的古怪趣味令 SHION 十分煩惱



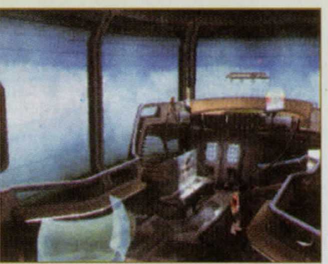

◆KOOKAI FOUNDATION的據點衛星


◆A.G.W.S.商店是補給的好地方


◆也有風光明媚的海灘


◆GAIGNUN 的房間

◆衛星內部與普通都市無異


◆在CASINO內應會有大量MINI GAME吧

KOOKAI FOUNDATION（クーカイ・ファウンデーション）

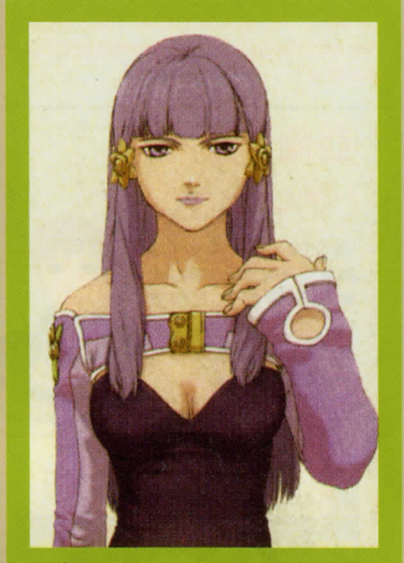
在12年前，由星團連邦第二米路斯亞（ミルチア）自治州為首結成的特殊財團，KOOKAI FOUNDATION。組織由GAIGNUN與Jr.擔任代表理事，以一個巨型無軌道式殖民衛星作為據點，構成人員都在衛星內的都市中生活。

GAIGNUN KOOKAI（ガイナン・クーカイ）


◆GAIGNUN KOOKAI
年齡：26歲
身高：188cm

KOOKAI FOUNDATION的代表理事，是率領整個財團的頭號人物。給人的感覺與Jr.非常相似，性格沉著冷靜，為人溫和，在財團內外都有十分高民望。

SHELLEY GODWIN（シェリィ・ゴドウィン）


◆SHELLEY GODWIN
年齡：22歲
身高：170cm

輔助GAIGNUN與Jr.的女性。曾經是某製藥會社非法擁有的實驗體，被GAIGNUN救出後成為了KOOKAI FOUNDATION的一員。

MARY GODWIN（メリィ・ゴドウィン）


◆MARY GODWIN
年齡：20
身高：170cm

SHELLEY之妹，在被GAIGNUN救出後，與姊一起成為GAIGNUN與Jr.的助手。開朗的性格與SHELLEY完全相反，並可駕駛A.G.W.S.出擊。懂得某個地方星系的語言。



A.G.W.S.(エイグス)

全名是「ANTI GNOSIS WEAPON SYSTEM」。顧名思義，是人類為了對抗天敵GNOSIS而製造的人形兵器。機體搭載了GNOSIS知覺感應器「D.S.S.S.」，為配合對GNOSIS戰的環境，A.G.W.S.比標準的機動武器經過大幅度的小型化，可使用於都市空間、殖民星或宇宙船內部等狹窄場所的近接戰鬥。A.G.W.S.並沒有裝備動力裝置，行動所需的能源由戰艦以外部傳送的方式直接輸入機體內。A.G.W.S.基本分為兩種型號，分別是軍用的AG系列，與民間用的VX系列。

AG SERIOUS

星團連邦軍配備的A.G.W.S.通稱AG系列。武器以實彈及光線槍等標準裝備為主，機身的四肢及裝甲板等均可作各種特殊用途的換裝，可對應不同的戰鬥環境，是重視量產的高汎用性機體。



◆ AG01 —標準量產型

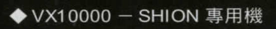

◆ AG05 —重武裝型



◆ AG04 —格鬥戰型



◆ AG02 —標準強化型



◆ VX10000 — SHION 專用機





◆ VX20000

VX SERIOUS

VX系列是VECTOR社開發的民用試驗性A.G.W.S.。這系列的機體設計上是完全無視其量產性，針對個人專用作強化調整。雖然造價昂貴，但其基本性能比AG系列高出很多。



◆ VX7000



◆ VX4000



◆ VX9000



MINI GAME-BATTLING

還記得前作《XENOGEARS》的格鬥遊戲嗎？在本作中的A.G.W.S.除了可在戰鬥中使用外，亦加入了一個3D射擊格鬥形式的MINI GAME，稱為「BATTLING」。從圖中所見，BATTLING的玩法就像《VIRTUAL ON》般，控制自己的A.G.W.S.進行一對一的戰鬥。而且可使用的機體均為本編進度中得到的機體及裝備，即是說如本編中的機體得到愈大幅度的強化改造，在BATTLING裡可顯得更為有利呢。

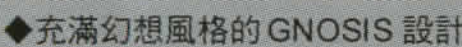




異度領域的脅迫－GNOSIS

GNOSIS的存在一直也是個謎，只知道牠們是存在於另一個人類完全不能進行一切物理干涉的領域，但GNOSIS本身卻可自由實體化，隨時出現襲擊人類。GNOSIS對人類存在極強敵意，會無差別地攻擊人類，現時已有約10%的人類文明已被GNOSIS毀滅。GNOSIS的種類非常繁多，從數米以至數萬公里之大也有，外觀、能力等均差異甚大。要與GNOSIS對抗，只有倚靠A.G.W.S.裝備的探測裝置「D.S.S.S.」，以及RARIAN備有的特殊波動，令GNOSIS不能解除實體化的HILBELT EFFECT（ヒルベルトエフェクト）。

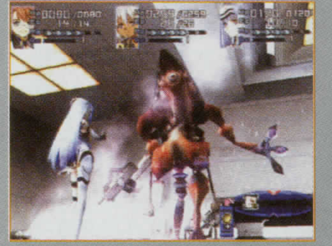




◆充滿幻想風格的GNOSIS設計



◆M.O.M.O.的特殊能力是對抗GNOSIS的一大殺著



◆被融合的A.G.W.S.成為敵人向SHION發動攻擊



◆GNOSIS融合的一瞬

融合

GNOSIS最為令人頭痛的特質，就是牠們的融合能力。GNOSIS會附上其他物件，繼而操縱著它向人類攻擊。雖然融合後的物體會改變形態，但仍然可使用它原來的能力。圖中所見GNOSIS竟與A.G.W.S.融合，並以其武器向SHION襲擊！己方的兵器愈強力，被融合後的威脅會愈大，這就是GNOSIS最為可怕之處……



◆GNOSIS身處完全不能靠知覺確認的異度空間裡

與正體不明的敵人戰鬥

在本作中，可自由操作角色行動的部份稱為CONTROL FREE PART（CF PART）。玩者在版圖中四處調查的時候，將會遇到各種謎之敵人「GNOSIS」。如果這些敵人的距離太接近的話，牠們就會襲擊玩者，畫面上亦會出現「WARNING」的字樣。跟牠們接觸的話就會突入戰鬥，玩者可以三人的隊伍出擊，而且得到「A.G.W.S.」後更可乘坐它來作戰呢。



交代主線故事的EVENT PART



在CF PART中，玩者需要四處探索，收集情報



被發現的話會顯示「WARNING」的字樣，快逃吧

善用四周的物件

在地圖上有著各式各樣的物件，其中有部份是可以給玩者破壞的。有些在被破壞後會有放電或著火等效果，有效利用這些陷阱的話，可用來阻礙正來襲的敵人。這對回避不必要的戰鬥有莫大幫助，如果發現這些物件，就不要暴殄天物了。



發動身邊的陷阱可有效地阻止敵人的追擊



把藍色浮標指向物件就可發動陷阱

在廣闊的地圖上四處探索

在遊戲內的地圖，都是由3DCG製作的，因此背景格外華麗。設計先進的建築物，以及宇宙船等均表現出其美麗的一面。然而玩者在欣賞的同時，也別忘記留意一下四周的環境。上面亦曾提及，有些物件是可以破壞的。除了阻礙敵人用的陷阱外，有部份物件被破壞後，可得到一些貴重的寶物，或者可以打開一條新的通道，可能是故事發展的關鍵呢。



臥在SHION身後的是誰？



A.G.W.S.格納庫



把浮標移向彫刻，把它破壞…

在地圖上發現可疑的彫刻



在通路盡頭的障礙物也可以把它破壞

戰鬥

隨著戰鬥畫面的公佈，基本的戰鬥系統亦得以判明。遊戲的戰鬥是以一般RPG的指令方式進行，行動力則會如前作一樣，消耗AP值來作出攻擊、防禦等行動。以下將會對戰鬥畫面的資料作出解構，以及介紹一下角色的基本行動。

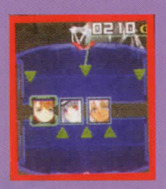
戰鬥畫面

HP-HIT POINT，被扣至0就會行動不能。
EP-ETHER POINT，使用ETHER必須消耗的點數。
AP-ATTACK POINT，作一切攻擊均需要消耗，每回合均可得到回復。
BC-BOOST COUNT GAUGE，攻擊敵人就會有所增加，用途仍然未明，但相信與戰鬥指令「BOOST」有關。



指令

□或△鍵－使出通常攻擊，各種攻擊消耗的AP量會有差異。
╳鍵－表示選單，使用道具及ETHER都在這裡進行。
○鍵－使出必殺技，必要條件是AP計處於全滿狀態。



行動次序

戰鬥畫面右下方表示了角色的行動次序，從左到右順序行動。綠色三角標記則顯示敵我雙方的位置，隊列的概念也會存在呢。

基本行動

攻擊

使用拳腳技或武器作基本攻擊，只要足夠AP就可作連續多段攻擊。





ETHER

即是一般RPG的魔法，消耗EP使出各種強力攻擊或補助等。

必殺技

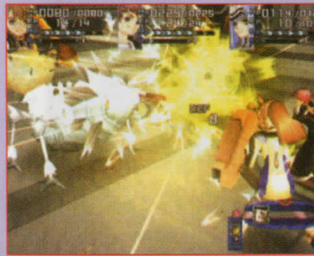
一次消耗大量AP，使出攻擊力超強的必殺技攻擊。





防禦

防禦敵方的攻擊，減低角色所受傷害。由於本作將加入隊列的概念，防禦的指令對前列的角色將十分有用。





A.G.W.S.戰鬥

當遇上強勁的敵人，以角色本身的戰鬥力不足以應付時，就需要借助A.G.W.S.的力量了。角色乘上A.G.W.S.的回合不能作其他行動，但在下一回合就可利用機體發動猛烈的攻擊。

◆SHION專用武器－M.W.S.（MULTI-WEAPON SYSTEM）

限定版大解析

匙扣

正面刻有「VECTOR」的標誌，背面則為「VECTOR」開發的最新戰鬥兵器「VX」LOGO的匙扣。



特製文件夾

想定為VECTOR社員使用而製作的特製文件夾。正面同樣有「VECTOR」的標誌，背面為《XENOSAGA》的標誌。





VISUAL BOOK

全書32頁，載有各種設定資料、人物PROFILE、用語集、CG畫集等。

COS-MOS FIGURE

由「VECTOR」所開發的女性型戰鬥用機械人「COS-MOS」。此FIGURE的頭、肩、肘、腕均為可動部份，並配有HAND GUN、IMPACT CANNON及DRAGON SKULL等付屬武器。



PS2	2002年 春
SQUARE●RPG●DVD-ROM	
價格未定●記憶容量未定	
必須POL專用軟件/PS2專用HDD/MODEM	

三國鼎立

《FINAL FANTASY XI》是首個在PS2上推出的大型網上RPG遊戲。今期除了介紹剩餘兩個新公佈的種族，還會對遊戲中六個基本職業作簡單介紹。而且下面將會披露《FFXI》的基本玩法，到底這萬眾期待之作比起其他ONLINE RPG有甚麼過人之處？

TEXT:Sugi



*圖片為開發中畫面

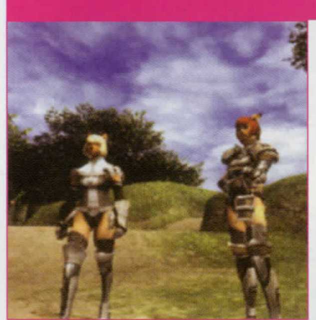
種族

米斯拉（ミスラ）

米斯拉族是擁有很高狩獵能力的流浪民族。身體特徵是擁有一對貓一般的耳朵及一條長尾巴，行動非常俊敏。基本是在「WINDURST」與達魯達魯族共存的少數民族，但在世界的其他角落也有米斯拉生活的地方。米斯拉族的男性絕少離開他們的出身地，因此要找到男性米斯拉族人是十分困難的事。米斯拉族只有女性可供選擇。




◆在20年前的大戰後，WINDURST的一部份成為了米斯拉族的居住區


◆在華娜迪爾只可找到女性的米斯拉族



加魯卡（ガルカ）

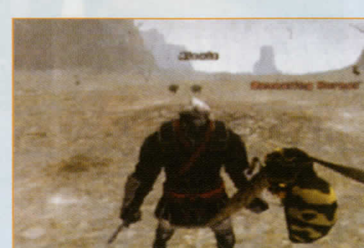
加魯卡族多數住在「BASTOK」，是一個體型龐大的種族。擁有強壯身體的加魯卡族，耐力與體力均比其他種族高。這種族的特色是沒有性別之分，以稱為「轉生」的特殊方式繁殖下一代。








◆外表較接近男性的加魯卡族其實沒有性別之分


◆強壯的加魯卡族看來適合當前線職業



職業

在本作中，決定種族後就要選擇角色的職業。遊戲初期設定的基本職業有六個，分別是戰士、僧侶、白魔道士、黑魔道士、赤魔道士及盜賊。每個職業均有獨有的「JOB ABILITY」，是各職業具有獨特的特殊能力。隨著職業等級的提升，就可得到新的ABILITY。然而除了這六個基本職業外，相信應還有召喚士、龍騎士等高級職業，想知道這些職業的狀態，就要密切留意日後的報導！

戰士

戰士是近接戰的專家，在戰鬥中是隊伍不可或缺的攻擊重心。戰士的另一吸引之處，是可裝備的武器、防具種類非常多，攻擊力、防禦力也非常出眾。可使用的ABILITY有能在一定時間內令所有近接攻擊都可CRITICAL的「MIGHTY STRIKE」，與及使敵人攻擊自己的「挑撥」等。



◆ABILITY「MIGHTY STRIKE」

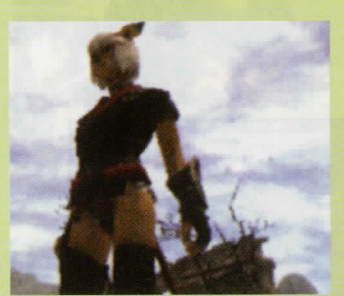


◆戰士是隊中最可靠的戰力



僧侶

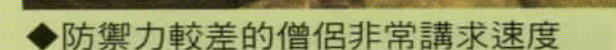
以自己的肉體作為武器，擅長赤手空拳戰鬥的格鬥家。雖然不能像戰士一般裝備強勁的重裝備，但卻可迅速地發出攻擊，雖然防禦力不足但卻是攻擊力與速度並重的前線主力。ABILITY「百烈拳」是可於一定時間內提升角色的攻擊力與速度的技能。







◆防禦力較差的僧侶非常講求速度





◆百烈拳

白魔導士

擅長主要用途為回復與治療的白魔法，以輔助隊友為主的魔道士。白身的攻擊力非常低，不擅於獨自行動，但卻是每個隊伍都不可或缺的一員。JOB ABILITY是「神的祝福」，能大幅回復隊友的HP，有效距離是處於自己附近一定範圍內的同伴。







◆回復魔法是每個隊伍的必需品





◆回復效果極高的「神之祝福」

黑魔道士

與白魔道士完全相反，黑魔道士擅長以攻擊及詛咒系為主的黑魔法。由於魔法的射程距離較物理攻擊遠，而魔道士的防禦力亦不高，因此適合與敵人保持距離作出魔法攻擊。黑魔道士的JOB ABILITY是「魔力之渦」，持有在一定時間內使用魔法不需MP的效果。



◆魔法可攻擊複數敵人，亦能有效地針對有屬性弱點的敵人



◆「魔力之渦」



赤魔道士

赤魔道士的特徵，是可同時學會白魔法及黑魔法，而且亦擅於劍術，可說是萬能的職業。然而赤魔道士的最大缺點是沒有精通的技能，一些高級魔法的修得時間會比白、黑魔道士長，到等級較高時會顯得比較辛苦。JOB ABILITY 是連續魔法，在有效期間可縮短使出魔法與魔法之間的時間。



◆久違了的赤魔道士





◆「連續魔法」能縮減使用魔法的空隙

盜賊

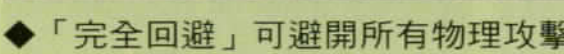
盜賊在隊中的作用並非正面作戰，而是從旁對敵人作出干擾，在戰術上支援隊友，令戰鬥變得有利。沒有笨重的裝備，因而具有敏捷的速度，以快速的連續攻擊彌補攻擊力的不足。除了從敵人身上盜取道具外，亦擁有在一定時間內完全回避物理攻擊的 ABILITY「完全回避」。





◆盜賊比較傾向支援性質







◆「完全回避」可避開所有物理攻擊

戰鬥系統曝光

AUTO ATTACK

一直以來的《FF》系列，都是以在移動中突然遭遇敵人而進入戰鬥的「RANDOM ENCOUNT」方式來進行。然而《FFXI》貴為ONLINE RPG，戰鬥方式也會改為偏向接近同類遊戲一貫的戰鬥方式，即是說怪物會在地圖上徘徊，而突入戰鬥也不會轉變為戰鬥畫面，是在地圖上直接進行。



◆開啟選單，再揀選攻擊……

本作中將會採用稱為「AUTO ATTACK」的戰鬥方式。角色在地圖上移動時，可遇到一些正在徘徊的怪物。在怪物進入視界後，就會出現一個標記在牠頭上，這時就可對牠實行「TARGET」(按○鍵)，複數的怪物同時出現的話亦可用方向鍵選擇。

當LOCK ON了怪物後，就可選擇角色的行動。「攻擊」是最基本的指令，選擇後角色就會每經過一段時間就作出物理攻擊。攻擊相隔的時間是以角色的種族、職業、武器等決定，而這個「自動攻擊」的系統則會繼續至戰鬥完結才停止。當然，在「AUTO ATTACK」發動的期間，玩者也可以選擇使出魔法、ABILITY 等。除了等待戰鬥完結外，選擇指令「戰鬥解除」也可終止「AUTO ATTACK」的實行。



◆就可發動「AUTO ATTACK」，角色會自動地攻擊怪物

◆怪物頭上的箭頭就是TARGET的標記

魔法

各魔道士職業所使用的魔法，都是從商店中購買的「卷物」裡學會。角色可學習的魔法，是對應其職業的性質而定。使用魔法的方法，只要在戰鬥中喚出指令視窗，再選擇魔法便可。另外回復魔法或一些非戰鬥用的ABILITY，即使在戰鬥以外的場合，也可TARGET 自己或同伴就可使用。

ABILITY 的使用方法與魔法相若，喚出視窗選擇「アビリティ」指令就可使用。ABILITY 中有些補助性質的技能，只要時間恰當，絕對可令戰局一發逆轉呢。



◆若向著有 TARGET 標記的怪物選擇魔法……



◆就出現魔法選單，可使出魔法攻擊



◆ABILITY 也是以相近方式發動









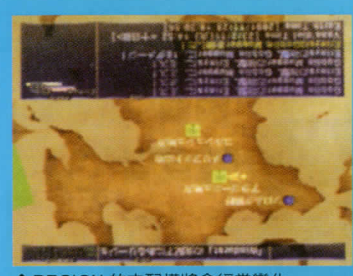
◆各種魔法與 ABILITY 的華麗效果！



REGION & CONQUEST

上期曾經介紹過，《FFXI》的世界「華娜迪爾（ヴァナ・ディール）」中，共存在著三個國家，分別是以人類（ヒューム）為中心，加上加魯卡族而成的工業國家「BASTOK（バストゥーク）共和國」；戰鬥民族艾爾華（エルヴァーン）所興建的軍事國家「SAN D'ORIA（サンドリア）王國」；魔法之民達魯達魯（タルタル）族與少數米斯拉族混合而成的魔法王國「WINDURST（ウィンダス）連邦」。玩者在設定好角色後，就要選擇他所屬的國家。

這三個國家表面上維持著友好的關係，其實背後卻各自希望增加自國的領土。雖然並沒有國家做出公然侵略的行為，但爭奪其他中立REGION（地域）的支配權則成為國家間爭鬥的戰場。各國之間的形勢，會因應玩家的行動而改變，隨時隨地都會產生變化。





◆REGION 的支配權將會經常變化

為國家效力

剛才提及的REGION支配權，並非靠國家之間的戰爭來搶奪，而是倚靠玩家擊倒REGION內的怪物，從而取得REGION的管轄。每個REGION裡都有一些怪物四處徘徊，玩家們合力把所有怪物消滅後，參與戰鬥最多的國家就可支配該REGION。玩者的角色必須屬於其中一個國家的一份子，在這種競爭方式進行的權力鬥爭，稱為「CONQUEST」。實際上，在打倒怪物後，冒險者就可幫助自己的國家取得分數。這些分數會定期發表，在現實的一星期時間後，遊戲便對集得的分數進行計算，繼而調整各REGION的支配權。另外遊戲中的一日大概等於現實的一星期，只要國家領土愈多，國力就會強大起來，對國家的發展很有幫助呢。努力擊退怪物，為國家利益奉獻生命吧（？）！



◆打倒怪物取得分數



◆經過一定時間就會公佈各國形勢



◆雖然組隊沒有國籍限制，但始終也是與同國籍的隊友組合會發揮更好效果吧

REGION 情報

在選單畫面中選擇「REGION 情報」，可以確認各國的形勢、分數比例，還有戰力的優劣度及戰鬥不能（LOST）率。確認情報可有助玩者決定參加哪個REGION的CONQUEST，除了支援正爭奪中立REGION的同胞，亦可到其他國家的領地內大開殺界，增加得分把REGION的支配權搶奪回來。除進攻外，防守也是十分重要的一環。要保持REGION的支配權，就必須不斷打倒怪物維持最高分數。另外要注意若在REGION內的戰鬥不能率（不分國家）高於10%，REGION就會變回怪物的支配下。為了能靈活地應變各種情況，玩者需要經常確認REGION情報，為國家增加領土而努力！



◆在畫面上可隨時確認各國狀態



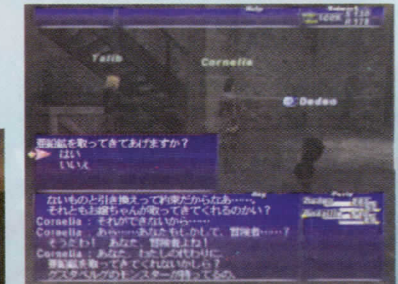
◆角色戰鬥不能會扣掉EXP，搞不好還會LEVEL DOWN……

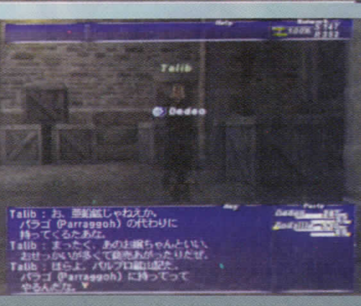


◆角色會話時可做出各種動作



◆三個國家的分數會以比例形式表示





◆除CONQUEST外，遊戲亦準備了大量NPC委託玩者做事

PS2	2002年 3月28日
BANPRESTO ● SRPG	
7980 日圓(限定版 9980)	
DVD-ROM ● 380kb	

超級機械人大戰IMPACT

《機戰》最新作登錄PS2上！兩位原創主人翁合演一場壯大的故事！

被譽為是BANPRESTO的長青搖錢樹作品《機戰》系列，隨著PS2普及率日漸增大，廠方終於決定將最新作於那部主機上推出。隨著平台的機能提升，今作也大幅度強化，戰鬥畫面採用2D畫面、3D背景來顯示，給人一種很有動畫的味道，遊戲系統也得以改良及加入了不少新要素和系統，而登場的原創主角則是來自WS版《機戰IMPACT 2》的男女主角－南部響介和Exellen Browning，而兩人的設定和乘坐的機體也是和《機戰IMPACT 2》中相同的呢！

prologue

在稱為「一年戰爭」、「傑普斯戰爭」兩個戰爭當中，也發生了不少乘亂而起的其他戰亂，而這些威脅是憑著那些稱為「超級機械人」，擁有超越一切強大力量的機械才可擊退。然而地球圈並未獲得和平。在聯邦軍作出裁減軍備後受到織女星聯合軍的侵略，新自護的重臨，還有稱為木星蜥蜴的無人兵器群。以地球為中心的戰火開始不斷蔓延擴大，不過這些都是以後巨大事件的序章而已…聯邦軍仍具戰力的兩部隊，極東支部的獸戰機隊，與及宇宙的獨立遊擊部隊隆巴勒，發現無法與查布羅總部聯絡…事件的進度開始加速…

特典內容決定！

與之前系列PS版一樣，《機戰IMPACT》將會同時推出限定版，附送遊戲男主角專用機「PTX-003C Alto crampon」的完成品手辦，以及需先預訂才會有的一隻Special特典DVD，裡面收錄了店頭用的遊戲宣傳映像和經過精心挑選的美麗CG畫。此套限定版售價為7980日圓。



收錄的是在日本店鋪作宣傳用的映像

遊戲中出現的CG甚具高質素

PTX-003C Alto crampon

所搭載武裝的火力絕對可以作正面突破的機體，武裝以近至中距離的實彈武器為主，不過後來因這個極端的計設概念，令這項設計被凍結。

南部響介

強襲用機體Alto crampon的駕駛員。甚少說話，感情從不表露出來，以至身邊的人經常誤解了他，但其實是一位沉默寡言的熱血漢，對Exellen非常重視。22歲，日本人。

護盾防禦

從GBA版「超級機械人大戰A」開始引入的新系統，在今集中再度加以改良，戰鬥畫面中的行動表示下方將會多了一個數值的顯示，是表示護盾防禦發動的次數，對方的攻擊未越過護盾的防禦力，該次數便不會被減去，同時其攻擊便完全被擋去，但是若果對方的攻擊越過護盾防禦力的時候，機體便會承受所超越的數值而減去HP，同時護盾防禦的次數便會減1，當數值為0時便不能防禦，而使用護盾防禦的次數是以角色的防禦Level而定。至於被減去的次數，只要到戰艦上和進行補給便可回復。



敵人太強了，護盾抵擋不住他的



爆龍



PTX-007-03C Wei β ritter

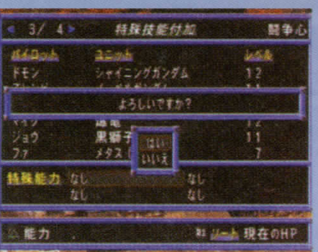
此機是極殊兵MK-IICUSTOM，為了提高在宇宙空間中的機動性能，所以把極殊兵的基本裝甲有所變更。可是薄弱裝甲的問題在一次戰亂之中令量產計劃毀於一旦，實際生產的只有一部。此機體的另一別名叫「白騎士」。

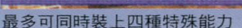
Exellen Browning

Wei β ritter 的駕駛者，對自己的要求很高，是位冷靜及具備豐富知識的美女，與響介是戀人的關係，不過她對響介不在意的態度有點不滿。23歲，美國人。

Skill Coordinate

曾經在機戰系列之中出現的系統，當在達成特定條件的情況下完成該版，便會得到特殊技能，之後便可付加落任何一部機體身上，當中的特殊能力如有精神力+25%、命中率+25%，或是會心一擊+25%等，這些都對戰鬥上有很大的幫助，同時令育成機體的樂趣增加不少，而作品中已設定固有特殊能力的機體（如newtype、聖戰士），是可以重複裝上同一能力的。





最多可同時裝上四種特殊能力



裝備後的特殊能力在能力值上一目

登場作品一覽

超獸機神 斷空我
天威勇士
破邪大星 彈劾凰
機動戰艦NADESICO
忍者戰士 飛影
機動戰士 高達
機動戰士高達0080 口袋中的戰爭
機動戰士高達0083 STARDUST MEMORY
機動戰士高達 第08MS 小隊
機動戰士 Z 高達
機動戰士 高達 ZZ
機動戰士高達 馬沙的反擊
機動戰士 高達F91
機動武鬥傳 G 高達 無敵超人 新寶3
無敵鋼人 泰坦3
聖戰士 登霸
鐵甲萬能俠
新鐵甲萬能俠
巨靈神
三一萬能俠
新三一萬能俠
真三一萬能俠（漫畫版）
超力電磁俠
勇者雷登

系列的新定位—援護行動系統

援護攻擊與防禦

自PS版「α外傳」和GBA版「A」開始所採用的援護行動系統，在今集中將會繼續得以進化，就連一方戰鬥中鄰接的機體也可以參與援護行動，將對手施以強大的攻擊或抵擋損害。首先「援護攻擊」這個系統是到了自軍的行動時，當己方的機體與敵機交戰過後，若是我方鄰接的機體是尚未行動的話，便會加入戰事展開另一攻擊的行動。至於「援護防禦」方面，在敵方進行攻擊時，假如攻擊目標在鄰接有己方的機體的話，該機體便會承受敵方的攻擊。這個「援護防禦」的好處，最大的當然是可令一些HP低的機體在安全下擊倒一些較強的敵人。若然能夠適當運用這個系統，戰鬥時便會變得輕鬆得多和有利。

援護防禦



援護攻擊

泰坦3與珍寶3的同時援護攻擊

全新系統！同時援護攻擊

今集新追加的援護行動系統。一如題名，在達成特定條件的情況下，兩部機體將會同時向一部敵機作出攻擊，例如下方畫面中屬超級系的泰坦3和珍寶3，同時使出無敵コンビ的援護攻擊場面，將對方造成極大的損害，就連戰艦亦能夠參與同時援護攻擊的行動，而在同時援護攻擊展開時，會以上下分割畫面顯示兩部機體的整個使出過程。



角色的各種豐富表情清楚可見



機動武鬥傳G高達



機動戰艦NADESICO



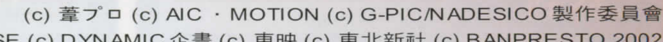
鳳雷鷹



破邪大星 彈劾凰



空魔鳳雷鷹



PS2 預定2002年2年 春季發售

生產商：ENIX ● 機種：PS

遊戲種類：RPG

售價：未定 ● 容量：未定



DRAGON QUEST MONSTER 1 ・2
星降之勇者與牧場的同伴們

由ENIX推出的RPG遊戲《DRAGON QUEST》不經不覺已經出了7集了，而在系列的遊戲之中，出現過的怪獸真是多不勝數，而之前推出的兩集《DRAGON QUEST MONSTERS》便是以這些怪獸作主線的RPG遊戲作品。

完全的超值作品

這次在PlayStation推出的《DRAGON QUEST MONSTER 1 ・2》之中，收錄的便是《DRAGON QUEST MONSTERS》、《DRAGON QUEST MONSTERS 2》的「路加的旅程」和「依露的冒險」，合共3集的作品，所以真是一隻非常超值的遊戲作品。





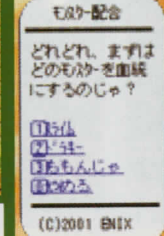




完全強化的畫面

大家覺得GAMEBOY和GAMEBOY COLOR的《DRAGON QUEST MONSTERS》的畫像質素怎樣呢？如果當時大家已覺得是不錯的話，這隻PS版一定會令大家有一定的驚喜，因為PS版的《DRAGON QUEST MONSTER 1 ・2》在畫面上有了很大的改進，不論是人物和怪獸，地形和建築物等也有著顯著的改善。





完全互動遊戲

雖然說這隻《DRAGON QUEST MONSTER 1 ・2》之中的3隻遊戲全是已推出的遊戲作品，所以在新意上真是絕對的沒有，不過，遊戲之中其實有著一種互動的功能，可是這種功能對香港的玩家而言卻是毫無用處。

這種「互動」的功能便是利用日本手提電話的「iアプリ」，而玩者只要在日本的「DRAGON QUIEST MONSTER iアプリ」網頁登記成為會員，便可以正式建立自己的怪物農場，以此為據點，開始養育自己的怪物，在「iアプリ」之中，更加有錦標賽，更加可以以交配來生產更強的怪物。

至於這「iアプリ」真正與PS版《DRAGON QUEST MONSTER 1 ・2》的互動功能是甚麼呢？這點仍然未有言明，看來大家又要再等有關方面日後的公佈了。

DRAGON QUEST MONSTERS
泰利之WONDER LAND

主角「泰利」是在《DRAGON QUEST VI》之中登場的人物，在遊戲之中，玩者要在版圖及迷宮之中找尋不同的怪物，加以訓練，又或者利用雌雄怪物的交配來得到更強的怪物。



泰利



GAMEBOY 版



PlayStation 版

DRAGON QUEST MONSTERS 2
瑪路達之神奇鎖匙
～路加的旅程～・～依露的冒險～

遊戲分「路加」和「依露」兩個版本，兩個版本除了有一些共通的怪物之外，亦有一些特別的專有怪物出現，在「路加」版之中出現的大多是攻擊型的怪物，而在「依露」版之中的會是補助系的怪物。





GAMEBOY 版



PlayStation 版



路加

依露

追殺「叛徒」YUNA的暗黑召喚獸出現！

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL

國際版本的《FINAL FANTASY X》除了有新的ABILITY和新的SPHERE盤之外，原來還隱藏了一系列新的敵人！這些名為「HERETIC」的暗黑召喚獸們，還有比最後BOSS「SIN」還要厲害的隱藏BOSS，是玩者在《~INTERNATIONAL》中必定要挑戰的強敵！

PS2	2002年 1月31日
SQUARE●RPG	
7800日圓●DVD-ROM	
60KB以上	

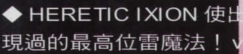
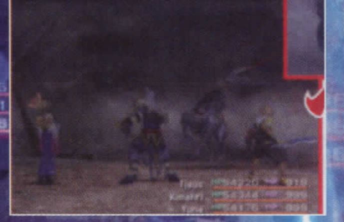
以整隊人去挑戰召喚獸！？

在舊版本的《FFX》中，玩者也曾和各召喚獸進行過決鬥，不過那時候由於故事設定，玩者只能派YUNA和她的召喚獸出戰，是名符其實的單打獨鬥。不過在《INTERNATIONAL》版中，只要YUNA在和SEYMORE於EBON（エボン）寺院戰鬥完後，再次前世界各地的EBON寺院時，便會發現寺院方面準備了消滅YUNA這名「叛徒」的刺客——「暗黑召喚獸」！這些暗黑召喚獸共有八隻，和正常召喚獸的數目相同，不過牠們的實力比舊《FFX》中出現的要強許多倍，玩者在挑戰前最好有充份的準備。





◆重臨マカラーニャ寺院的YUNA，卻被寺院的人召喚出HERETIC SIVA來攻擊！

◆HERETIC IXION使出「サンダジャ」！這是只有《FFT》中出現過的最高位雷魔法！



◆HERETIC MEGAS三姊妹登場！堂堂正正來次3on3 BATTLE吧！



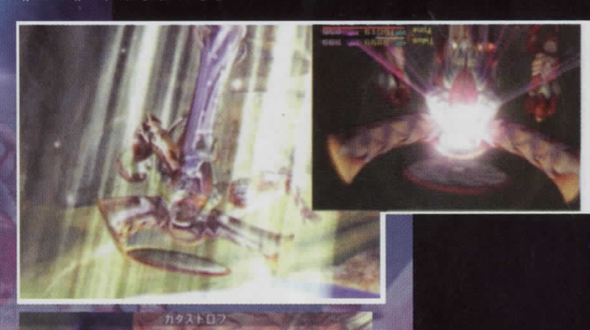
◆龍王巴哈姆邪惡版本，銀灰色的身軀極具威勢！

「HERETIC」是甚麼？

暗黑召喚獸的名字前面都付有「HERETIC」這個字，其實HERETIC是「異端」、「異教徒」的意思，由本質已經變壞的EBON寺院召喚出來的召喚獸，在YUNA她們眼中自然是「異端」了。另外，「HERETIC」一字在《FF》中一直有「邪惡」的意思。

在擊倒所有暗黑召喚獸後才出現的新BOSS 狄亞・列希達

在《INTERNATIONAL》版中，除了鬥技場內的怪物之外，還會有更強的怪物登場！這傢伙的名字是狄亞・列希達（デア・リヒター），其出現條件是玩者要先到各地的寺院挑戰之前所說那八隻暗黑召喚獸，然後再前往拿基（ナギ）平原，狄亞・列希達便會出現向玩者挑戰！它所用的攻擊如「カタストロフ」、「プロビデンス」、「メガグラビトン」等，全都擁有比最強魔法「アルテマ」更強的威力。絕對是《FFX》中最強的對手！




◆狄亞・列希達外型有如異教的邪神一般



◆面對「神」的審判，YUNA能否排除萬難，充成使命？



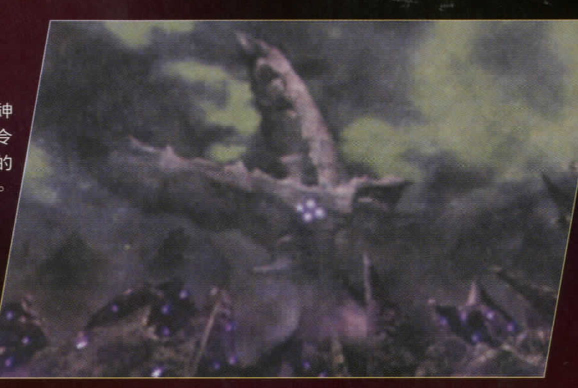
PS2 | 2002年 3月14日
NEC INTERCHANNEL ● SRPG
6800 日圓 ● DVD-ROM
記憶容量未定

TEXT:Sugi

BLACK MATRIX II

難為正邪定分界

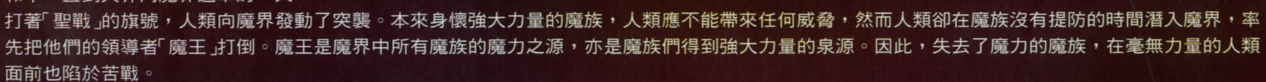
《BLACK MATRIX》系列以一個把一切既成概念一概扭轉的世界觀，演譯一段完全另類的「神曲」作為賣點，吸引了不少對宗教性故事有興趣的玩家。雖然第一作SS版只屬內部訂購而令外界對它的所知不多，但隨著其他機種版本的推出，遊戲廣受歡迎。《BLACK MATRIX》的正式第二作已定於3月發售，今期將會簡單介紹首三章的故事發展，以及新的戰鬥系統解構。



STORY

在這個世界裡，存在著三個領域。由大天使「米迪西斯」統治，住著擁有白色羽翼的天使，充滿光明的世界「天界」。美艷的魔王「珍娜露斯」所統率，擁有黑色羽翼的惡魔的樂土，封閉在黑暗之中的世界「魔界」。同時有著光明與黑暗，敬愛神的使者天使，沒有翅膀的人類生活的世界「人界」。擁有獨自領域的三個世界，一直以來互不干涉，保持著各自的和平，直到人界向魔界進軍的一天……

打著「聖戰」的旗號，人類向魔界發動了突襲。本來身懷強大力量的魔族，人類應不能帶來任何威脅，然而人類卻在魔族沒有提防的時間潛入魔界，率先把他們的領導者「魔王」打倒。魔王是魔界中所有魔族的魔力之源，亦是魔族們得到強大力量的泉源。因此，失去了魔力的魔族，在毫無力量的人類面前也陷於苦戰。



在此極之混亂的魔界中，一位原本應與魔王一起被埋葬的青年就於這時得到復活。魔王之弟，被稱為魔界最強惡魔的青年。然而，除了姊姊美麗的面影之外，失去了所有記憶的青年，一切就在他甦醒之時開始……

第一章　失去了的記憶

一位帶著微笑的女性，與祈求著愛的自己。在叫聲中驚醒的「利斯」，失去了那個夢境以外的一切記憶。時間沒有容許利斯作任何思索，懷著敵意的人類騎士團就在他的眼前出現。雖然完全不知道被襲的理由，但身體的本能告訴他必須戰鬥。就在危機漸漸迫近之時，兩名擁有黑色翅膀的男女出手相助，使利斯得以脫離險境。在戰鬥之中，敵將的樣貌令利斯感到驚訝，夢中女性的面容竟然出現在敵陣之中……



◆被封印的魔王化成了石像



◆這個夢境就是一切的序幕

幾經辛苦終於把利斯從敵軍手中出救出後，「基爾韋斯」與「維蒂雅」終於發現，二人的好友兼上司已經記憶盡失……



◆看見敵軍指揮官的樣貌，利斯顯得十分驚訝

第二章　尋求同伴

在基爾韋斯與維蒂雅的口中，利斯終能尋回自我，而且知道了自己的姊姊，魔王珍娜露斯被封印在已給人類佔領的魔王城裡。為了拯救魔王，三人決定尋找同伴增強實力。然而，與利斯合稱「魔界四天王FEAR QUARTET」的「柏雪」、「霍里斯達」與「尤尼」各有煩惱，到底三人能否成為同伴？

A. 與天使相遇（希荷斯之森）

利斯他們為了救出正被天使與人類殘虐的惡魔，進入了「希荷斯（ヘイホス）之森」。在森林中，利斯遇上與未失去魔力前的他擁有同等實力，天界最強的戰士「艾爾拉撒」。然而這邊的艾爾拉撒卻正為妹妹的安危顯得非常擔心……


◆正擔心親妹安危的艾爾拉撒

B. 人類與惡魔（傷病者營地）

利斯一行再次碰上曾於魔王城一戰的女指揮官「莉迪艾露」。面對著斷言惡魔是惡者的莉迪，眾人花盡唇舌也不能糾正她的誤解。就在此時，四天王之一尤尼的登場結束了這場爭辯。



◆四天王之一－－尤尼登場

第三章　魔王城奪還！

「為了生存就要把所有人類殺死」，被迫至絕路的惡魔充斥著這種思緒。為了阻止暴行唯有與同族戰鬥的利斯，深明這一戰的無意義，於是下定決心令魔王復活，避免這種事情再次發生。在魔界各地展開誘敵作戰，使魔王城的人類軍戰力分散後，利斯已經準備好一切，開始向魔王城進軍。



◆慈愛的天使－莎法勒

A. 背叛的天使（天使莎法勒）

有人遇到煩惱，即使是惡魔也不能袖手旁觀的天使，「莎法勒」。深知魔王慈愛的她，向利斯請求令魔王復活，希望戰爭早日完結，但換來的卻是被往昔的同伴灌以「背叛者」之名……


◆利斯的行動令莉迪感到迷茫

B. 戰爭的疑問（聖騎士團團長莉迪艾露）

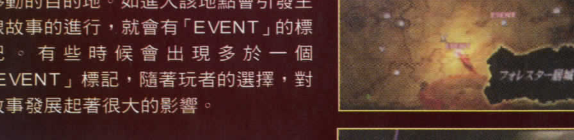
為了生存不惜刀向同族，目睹一切的莉迪艾露相信這就是惡魔。然而，面對著拼死保護著她與她部下的惡魔利斯，「為甚麼我們要戰鬥？」一個問題令利斯一直貫徹的信念開始動搖……

SYSTEM

遊戲的主線故事大都遵從以下的流程進行。先在世界地圖上選擇前往的地點，然後就會進行主線事件。說明事情後便突入戰鬥，完成戰鬥後會再次進入對話，交代事件的結末，這樣就完成了一件EVENT，回到世界地圖選擇下一個地點。

選擇目的地

在世界（魔界）地圖中，表示著利斯可移動的目的地。如進入該地點會引發主線故事的進行，就會有「EVENT」的標記。有些時候會出現多於一個「EVENT」標記，隨著玩者的選擇，對故事發展起著很大的影響。



故事選擇肢

當選擇地點後就正式進入對話，交代故事的發展。當中會出現一些選擇肢，例如救不救誰人，使用哪個作戰等，這些選擇會令同伴的加入、戰鬥勝利條件均有差異。









戰鬥與故事

戰鬥是在利用多邊形組合的立體戰場上進行。完成勝利條件就可過版，處理好戰鬥結果後，便再進入對話書面，交代事情的發展。最後回到世界地圖，在此可作SAVE及補給等準備，然後再選擇地點開始下一段故事。

SIDE STORY

在世界地圖選擇有「EVENT」標記的地點會引發主線故事，若玩者選擇沒有標記的地點，就會發生一些不會影響故事的發展，但可加深對故事背景認識的小事件。除此之外，更有一些利斯與女角們之間的戀愛事件呢。

CHARACTORS
擁有黑色羽翼的「惡魔」

魔王—珍娜露斯（ジーナローズ）

所有惡魔族的魔力泉源，統率魔界的魔王。與大天使米迪西斯同樣，是最初誕生的人。

KILLING DUST（キリング・ダスト）

GENERAL TEMPEST的直屬部隊。以基爾韋斯及維蒂雅為首的精銳部隊，即使在人界亦廣為人知。



基爾韋斯（ギルヴァイス）

與利斯及維蒂雅是自幼相識的好朋友，GENERAL TEMPEST直屬部隊「KILLING DUST」的一員。平日態度輕佻，內裡其實頭腦清晰，是部隊的參謀。通稱為「基爾（ギル）」。

維蒂雅（ヴィディア）

與利斯及基爾是自幼相識的好朋友，亦是「KILLING DUST」的隊員。經常手持長劍站立於最前線戰鬥，性格剛強的女戰士，心裡卻對上司兼好友的利斯抱著朋友以上的感情。



◆KILLING DUST隊員

瑪莉雅芝（マリアージュ）



霍里斯達製造的「AUTO MARTA」之一，為人冒失，被主人視作失敗作。於霍里斯達的居城認識利斯等人。

FEAR QUARTET
（フィアー・カルテット）

以身為將軍的利斯為首，擁有魔界四天王之稱，魔界最強的惡魔。四人各自擁有自己的居城。

利斯（レイジ）



魔王珍娜露斯的弟弟，擁有「GENERAL TEMPEST（ジェネラル・テンペスト）」之稱的最強惡魔。在人類來襲之際與姊姊一起被打倒，但因他是魔王血族的關係而得到復活。除姊姊的面影之外，喪失了所有記憶。

柏雪（パージュ）



擁有只要一接觸，就會無意識地把人殺死的力量。因為找到了想保護的人，為了取回失去了的魔力而參戰。

尤尼（ユーニ）



擁有極高戰鬥力的惡魔。外表是天真無邪的美少年，但內裡性格極之殘酷，把殺戮當作遊戲，即使是惡魔之間也忌他三分。

霍里斯達（フォレスター）

擁有魔界最高知能的瘋狂科學家，正與魔王作某種研究。倚靠一群自己製造的「AUTO MARTA（オートマータ）」照顧自己的生活，討厭與人相處，不過今次卻協助利斯戰鬥。



持有白色羽翼的天使

大天使長－米迪西斯（メルディセズ）

擁有一頭黃金色頭髮，與兩對閃耀著光芒的翅膀，統治天界的大天使長。與魔王珍娜露斯同樣，是最初從神之處誕生的天使。鄙視人類，盲目地相信神。利用艾爾拉撒兄妹為他做事，與蘭加存有某種關係。

莎法勒（サファエル）

象徵慈愛的天使。個性溫柔，對任何需要幫助的人都不會坐視不理。祈求魔王能早日復活，令戰爭盡快結束。



艾爾拉撒（エルラザク）

被稱為最強的天使戰士，擁有與最強惡魔利斯同等的戰鬥力。為人冷靜、理性的攻使軍指揮官，極之重視親妹莎法勒。

沒有翅膀的人類

神聖騎士團

由莉迪艾露帶領的人類軍隊。打著「聖戰」的旗號，向魔界發動突襲。



◆聖騎兵

莉迪艾露（リディエール・ウィッタード）

神聖騎士團團長，擁有與魔王相同的樣貌。一直深信所有惡魔都充滿罪孽，是邪惡的象徵。



蘭加（ランガー）

曾發誓向天使復仇，捨棄了人類身份的男人。以前是莉迪艾露的老師。在恩人霍里斯達與人類戰鬥時伸出援手，與利斯一行共同作戰。

安琪娜（アンジェラ）

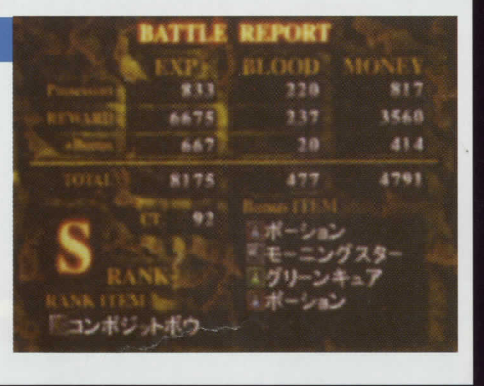
謎之少女。雖沒有說話能力，但表情十分豐富，正受到天魔界四天王之一的柏雪照顧中。



BATTLE

通常戰鬥

在主線故事進行上發生的戰鬥，每個戰鬥只會發生一次，必須成功完成才可繼續遊戲。設有反映玩者表現的戰鬥等級，獲得的經驗值與BP也較多。



自由戰鬥

與故事沒有任何關連，用作儲LV，與及補充道具的戰鬥。獲得的BP及經驗值較少，但在指定的地點可作無限次相同戰鬥。可作自由戰鬥的地點，隨著故事的進度會有所更改。

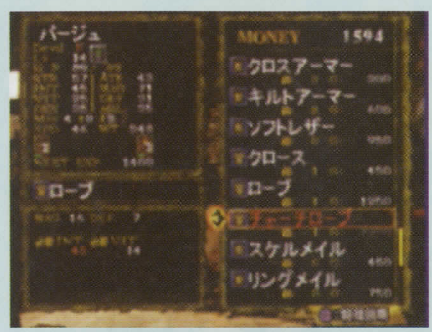




戰前準備

購入裝備

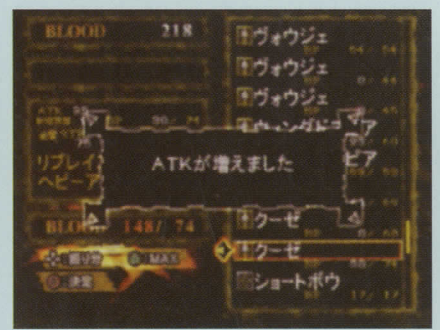
購入裝備品的店舖，都可在世界地圖中進入。在通常戰鬥之前會出現小型商店，可供購買道具及少量武器。由於小型商店的裝備品種類較少，故應在世界地圖中作好一切準備。



◆武器、鎧、指環都是可裝備的道具

劍血

前作已經出現的BP（BLOOD POINT），可在商店購入，或擊倒敵人時得到。利用「劍血」指令，就可把BP注入武器，引發武器的潛在能力。在本作中，發動潛在能力需要消耗武器中的BP，消耗掉的BP只要使用道具或戰鬥前的指令再次注入。



◆注入BP比武器的上限高就可增加攻擊力

出擊編成與勝利條件

準備完畢後就會進入出擊編成的畫面，選擇出擊的角色。選擇好後會先確認一次勝利條件，同時亦會顯示與戰鬥等級有關的目標CT（COMMAND TURN），然後正式進入戰鬥。



戰術要素

初期配置變更

在戰鬥開始前可先決定自軍的初期配置。可使用的位置會以黃色方格表示，亦可確認戰場上敵人的狀態，有效利用這功能可讓我軍在最有利的情況下展開戰鬥。



待機型變更

所謂待機型，就是角色受到攻擊時的反應。「防禦」可減輕受到的傷害，「反擊」指令雖然會完全承受傷害，但只要敵人在武器的攻擊範圍內，就可作出反擊。「回避」指令可提高角色的回避率，使敵人的攻擊較難命中，但回避失敗就會承受非常大的傷害。只要是自軍角色的行動回合就能改變設定。



攻擊方向

這個很多一般SRPG都採用的戰術要素，本作中亦會引入。從敵人的側面作出攻擊可給予較正面攻擊大的傷害，從背面攻擊更能給予較側面攻擊大的損傷。



SKILL 與裝備

SKILL是裝備特定種類的武器必須的能力。從裝備小刀的「速劍術」到裝備杖用的「魔導術」等，遊戲內共有7種SKILL。透過戰鬥可提升SKILL的等級，愈是熟練使用同類武器的威力就愈大。每位角色可裝備兩種SKILL，而裝備亦可在戰鬥中變更，因此只要持有不同種類的武器，就能對應狀況更換不同的裝備，提高作戰效率。



◆每個角色都有一項基本SKILL



◆變更裝備令攻擊範圍改變

WT

WT是決定角色行動次序的要素。使用的SKILL、裝備、行動內容均會對WT造成影響，數值愈小就可愈早行動。



戰鬥後的選擇

RANK 與戰果

戰鬥完結後，就會進入表示戰果的畫面。玩者可得到的BP、金錢、經驗值均會在此作出統計。同時這裡亦會表示戰鬥的等級，反映玩者在該戰鬥中的表現。通過得到的RANK，可得到不同的道具，當然RANK愈高得到的道具愈有用，多取得高RANK對日後的戰鬥有很大幫助呢。



提升等級

最後，使用戰鬥中得到的經驗值，就可提升角色的等級。只要角色沒有被擊至撤退（非主要角色更會死亡），就可替他進行升級。由於經驗值是一次過獲得後再隨玩者的意思自行分配，因此即使實力不足而導致是次戰鬥沒有作用的角色也有升級的機會，不會出現隊伍實力不平衡的情況。





biohazard®

GC	2002年 3月22日
CAPCOM ● AVG	
售價未定 ● 8cm光碟	
記憶體未定	

CAPCOM決定將新一輯『BIOHAZARD』系列在GC上推出，對於GC用家而言，這無疑是天大喜訊。第一炮的將會是以往曾經在多個平台上推出過的『BIOHAZARD』；本作的表現，對於未來幾集的成敗將有著一定程度的影響。

TEXT: KACHUN

BIOHAZARD

上集女角繼續登場！

由日本著名遊戲製作人三上真司監製，最新GC版『BIOHAZARD』遊戲，無論在畫面、恐佈和真實感等方面，都將可俾到玩家們煥然一新的感覺。可是，本作畢竟並非原創遊戲，好像是上集的男女主角CHRIS REDFIELD〔クリス・レッドフィールド〕和JILL VALENTINE〔ジル・バレンタイン〕，都將於本作內繼續登場。同上次介紹過的CHRIS一樣，今集的JILL將會保留與昔日PS版相同的造型設定；可是，在細緻程度和真實感方面，上次的JILL則絕對不可與今集的相提並論。藉著主機機能的提升，角色無論在動作、表情、質感等方面都將更形豐富；總而言之，一個「POWER UP」版的JILL將於本作登場，大家拭目以待啦！

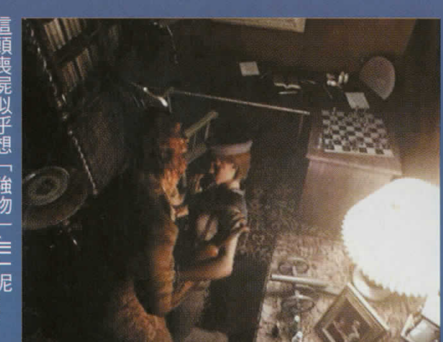


與CHRIS REDFIELD同屬RACCOON市警下S.T.A.R.S. ALPHA TEAM的隊員。透過準確的判斷，曾多次拯救處於危機的S.T.A.R.S.。與CHRIS一起，搜索音訊全無的BRAVO TEAM的下落，繼而捲入今次事件中。

JILL VALENTINE



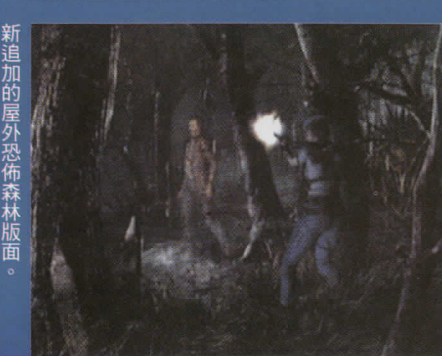
拿著SHOTGUN的JILL，與拿手槍的姿勢完全不同。



這頭喪屍似乎想「強吻」JILL呢……



今集新增的動作－兩手握槍，做好作戰準備！



新追加的屋外恐佈森林版面。



嘩，怪物呀！

為調查BRAVO TEAM的下落，主角CHRIS和JILL來到位於深山中一所古舊的西式大宅。在這座陰森的大屋之內，等著主角們的並非甚麼惡靈抑或猛獸，而是些常人匪夷所思、外貌猙獰而嗜血的恐佈怪物。以下先為大家簡介本作內其中四種怪物的資料。

ZOMBIE



↑喪屍可說已成為系列不可或缺的要角。

『BIO』系列的主要奸角。原本應該是在大屋生活的人，但因為某些原因而變成了如屍體般的喪屍。他們的理智和思考能力已完全喪失，但意識中則殘留有強烈的飢餓感。為了以新鮮人肉裹腹，遂向主角們施以襲擊。

CERBERNS

名字來自希臘神話中冥府的看門狗，但遊戲內的樣貌卻叫人毛骨悚然。習性是先發出呻吟聲，然後便無差別地向人類施以襲擊。運動機能異常發達，跳躍力和速度更加是難以想像。



◆被狗群纏上，有麻煩了......

HUNTER

以人類基因為基本，配以病毒以及其他生物遺傳因子研發而成的實用性生物兵器。皮膚粗糙而堅韌，雙手長有利爪，擁有異常的反射和跳躍能力。



◆如人類般以兩足走路的HUNTER。

CROW

在RACCOON市郊出沒的烏鴉，但卻因為吃了受病毒感染的屍體而變得兇殘暴戾。攻擊力雖然低，但被一隻纏上後，卻可能招來一大群的襲擊。



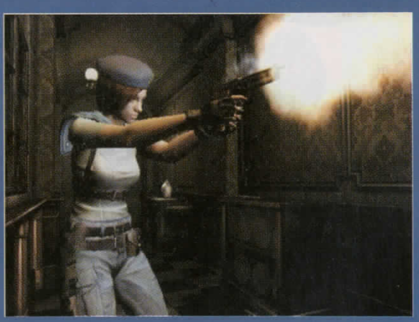
◆JILL，小心烏鴉群的空襲呀！

恐佈的追求、真實的重現！

正如上次介紹中所講，今集GC版『BIOHAZARD』的開發重點，將會放在對恐佈效果的追求、以及將真實感提升至前所未有的層次；遊戲內就算是同一個場面，本作亦將可帶俾玩家與前作截然不同的感覺。光源的位置以至其反射、建築物的質感、喪屍的造型、視點的角度等等，出色程度簡直可說是幾可亂真！此外，通過動畫背景的使用，自然背景的變化將變得更具真實感；至於真實到甚麼程度，那就要留意大家在遊戲內慢慢體驗喇！



藉著動畫背景的使用，草木的搖動、霧氣的隱約變化皆清晰可見。



與電影無異的遊戲畫面......



TEXT: KACHUN



以「溝通、對話」為主題概念的CAPCOM全新風格賽車遊戲--『AUTO MODELLISTA』；今次筆者將會為大家集中介紹最新公佈的四款型號跑車，以及遊戲內參戰廠商的名單。對本作有期待的「車迷」絕對不容錯過！

PS2	2002 年內
	CAPCOM ● RAC
6800 日圓 ● DVD-ROM	
記憶容量未定	
對應 GT FORCE、PS2 專用硬碟及 MODEM	

四部新公佈戰車！

除了動畫般的構圖以外，今次『AUTO MODELLISTA』遊戲的最大特色，是支援「全方位」網上遊戲；玩家與玩家之間可以在遊戲內進行溝通對話，並進行單獨或組隊式的街車大戰！一般賽車遊戲所有的「TUNE車」、為戰車粉飾一番等等，您都可以在本作內玩到；但對於一般遊戲迷（或者是車迷）來說，車種的選擇多寡絕



◆GENTLEMEN，START YOUR ENGINE！

之前，開發商已經公佈包括NISSAN SKYLINE GT-R（R34）、HONDA S2000 TYPE V等「飛車族」愛用的熱門街車；今日，筆者將會為大家送上本作內最新公佈的四款戰車。廣大的車迷們，下列的四款戰車是否閣下的心水之選呢？



◆玩家們在遊戲內對話一景。

NISSAN FAIRLADY Z（Z32）



來自NISSAN的著名SPORT CAR--FAIRLADY系列，在世界車壇享負盛名；而今次的Z32更是同系的最終型號。目前雖然已經停止生產，但論速度則仍然傲視同儕；亦成為往後SPORT CAR的典範

HONDA CIVIC SiR II

雖然掛著家庭車CIVIC的頭銜，但卻裝置了V-TEC引擎，絕對是同排氣量汽車「最勁」的一個型號。由於引擎馬力強勁，對駕駛者的技術會有一定要求；您有信心和能力駕馭它嗎？



TOYOTA SUPRA RZ



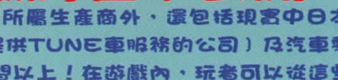
來自TOYOTA的招牌SPORT CAR系列--SUPRA；轉彎時的穩定性是它特點，絕對適合初玩SPORT CAR的新手使用。

TOMMY KAIRA ZZ-S

來自TOMMY KAIRA、與RACING CAR相同構造的超級跑車--ZZ-S。引擎給油處採用了CARBURETER（汽油引擎的汽化器），獨特的引擎聲和加速感在其他跑車上絕對感受不到



豪華參戰廠商名單公開！



在本作內登場的除了跑車所屬生產商外，還包括現實中日本多家TUNING MAKER（提供TUNE車服務的公司）及汽車零件生產商，而總數更多達60間以上！在遊戲內，玩者可以從這些廠商處買到各類汽車零件，為自己的愛車進行各類升級或裝飾；當中的



◆按自己的心意，TUNE出最理想的戰車。

◆透過多種視點選擇，在遊戲內感受前所未有的速度感！

參戰廠商一覽表

RE 雨宮	GOODYEAR	ニスモ
RS☆R	クラフトスクエア	バリス
ADVAN	圭オフィス	ビルシュタイン
A'PEX	KEN'S MODE	ファルケン
アレスクリエイト	5ZIGEN	PHOENIX's POWER
EAST BEAR SPORTS	サード	フジツボ
ウィンマックス	C-WEST	ブリヂストン
SS WORK'S	シムスレーシング	BLITZ
STi	C-ONE	project μ
HKS	SUZUKISPORT	ボーダー
HKS 關西	SSR	BOZZ SPEED
NRF	セシルスポーツ	BOMEX
M テクニック	ダンロップ	ホンダツインカム
ENKEI	TRD	MAZDASPEED
OZ	テイクオフ	マルガヒルズプロダクツ
オーリンズ	TBO	ミシュラン
オンテック	TEIN	無限
GARAGE シロクマ	Do-Luck	RS ワタナベ
ガリージベリー	TOYO TIRE	RAYS
CUSCO	トラスト	RALLIART
		WORK





TEXT：時雨

PS2 於 2002 年最受人期待的作品之一《ARMORED CORE 3》，其新情報已陸續公開！今次我們會為大家帶來《AC3》中新型武器的情報和已公開新系統之詳情！

PS2	2002 年春 FROMSOFTWARE ●ACT
價格未定●DVD-ROM	
對應 iLink CABLE 對戰	
記憶容量未定	

第三世代AC機能大公開！

新型AC武器「Exceed Orbit」緊急發表！

大家見到附圖中 AC 之背後，有兩個謎之物體在「浮遊」……這就是《AC3》新追加的武器系統「Exceed Orbit」了！這個「Exceed Orbit」平時是和「INSIDE」（AC 武器種類之一）一樣藏在AC的CORE內部，當有需要時玩者才將它放射出來。現時它的用途FromSoftware方面並沒有詳細公開，不過從各畫面中，大家會發現它們有著不同的外型，其用途相信也會非常多樣化，並會對玩者的戰術產生巨大影響！

◆從外型來看這是「浮遊砲」的一種吧





◆相信《AC3》會十分重視「Exceed Orbit」和 AC 本體之間的連攜戰術

「Exceed Orbit」的靈感是來自「AC2AA」？

在上一集《ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE》（AC2AA）中，已經有「小型自律兵器」之存在，在玩者之間它們通稱為「浮遊砲」。不過由於它們的性能並不高，因此並沒有令AC之戰術產生太大的變化（敢採用它們的玩家也不多）。從「Exceed Orbit」這個名字中的「Orbit」（軌道）大家可以分析得出，它除了攻擊之外，應該也存有防禦上的用途。



◆《AC2AA》中的浮遊砲

另一新型武器——光學迷彩？

在今次新公開的圖片中，最令人驚訝的是竟然有使用光學迷彩的敵機出現！雖然在畫面中玩者仍可以看到AC的外型，但在高速的戰鬥中，要清楚看來身上有光學迷彩的敵人絕不是易事！這在對戰中可以大派用場了？



◆面對像變色龍一樣的敵人，雷達的重要性大增？

其他經過進化後之《AC3》新要素

MENU 畫面

在《AC3》中，玩者一般都會花相當多的時間於設計和裝備AC上面，因此今次FromSoftware設計了一個全新的介面以方便玩者。大家從圖中可見今集畫面上可以同時顯示三台AC，這樣一來不但可以縮短LOAD碟之時間，而且玩者也可以根據任務之需要迅速改變使用的機體。除此之外，重視AC外表的玩者們也可以一邊比較其他機體的外型一邊作出調整。



◆在MENU 上一次過確認三架 AC



◆零件的組合在今集也是無窮無盡的

僚機

今集在執行任務時，玩者可以帶同僚機一同出戰。由於每個任務的情況都不同，可以攜同的僚機種類也會不同。某些時候除了 AC 外，玩者也可以選擇以MT（不能更改零件和設計的機動武器）來作僚機。不過記著在《AC》的世界中，請同伴也是要錢的！



◆MT 的價錢較平，戰力當然也會較低

即時裝備解除

在上期公開的「即時裝備解除」機能，已有更詳細的情報公開。首先如果在任務途中解除武器的話，該武器便會從戰場上消失，直接返回玩者的武器庫，在任務完成前玩者不能再次裝備它。至於在對戰之中，玩者則可以在OPTION中設定裝備在解除後可以再裝備，這樣玩者便可以和隊友交換武器來使用了



◆在多人對戰中，分配武器可能是勝負的關鍵？

多人對戰

在《AC3》中玩者可以利用iLink CABLE 和iLink HUB 以進行四人對戰，如果有第五台PS2的話，玩者更可以用它來作LIVE MONITOR，以上是上次公開的情報。而最新的情報是如果玩者有三或四台PS2，而又不夠人進行多人數戰鬥的話，CPU是可以代替人加入四人對戰的！另外，上集提供的MODEM對戰機能在《AC3》中也有保留。





PS2	2002年 3月28日
NAMCO●ACT	
售價未定●媒體未定	
記憶未定	

TEXT：馬高



NAMCO著名格鬥系列最新作「鐵拳4」，繼早前業務版登陸各大遊戲機中心後，廠方終於正式落實家用版的發售日期為3月28日！除遊戲本身的魅力之外，移植版往往最吸引人之處，莫過於加入一些全新元素，而今次PS2版的「鐵拳4」亦不會例外，新增一個名為「鐵拳 FORCE-ASSAULT-〔暫稱〕」模式，一眾格鬥迷將可感受到多人混戰的震撼場面！

PS2版獨有模式全面公開！

這個名為「鐵拳 FORCE-ASSAULT-〔暫稱〕」是PS2版新增的模式，採用「以寡敵眾」的方式進行，玩者需要以一人之力面對來自四方八面而來的「鐵拳眾」；有印象的朋友，相信都會記得前作「鐵拳3」曾經出現過一個型式相近的「鐵拳FORCE〔家用版〕」模式，但由於當時受到PS主機的機能所限制，每次同一個畫面只能夠同時顯示三至四名角色，感覺上好像未能達得預期的效果。不過來到今次PS2版，隨著機能的提升，經進化後的「鐵拳FORCE -ASSAULT-」模式，在同一個畫面下，玩家將可與超過十名至上的「鐵拳眾」進行一場大混戰！


◆超過10名以上的敵人出現



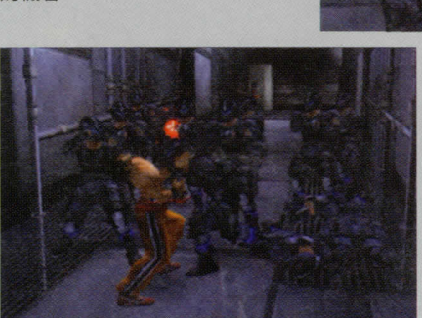




走位最重要……

在地形環境方面，「鐵拳FORCE -ASSAULT-」內將會是一個立體空間，並不像以往單一對戰的情況，令戰鬥的時候更靈活及有效率，玩者必須一邊打一邊走位，以取得最有利的位置，避免受到敵人集體攻擊。此外，面對眾多敵人的的時候，角色會自動鎖定最近的敵人，而玩家亦可以按LR掣改變攻擊的對象，利用靠牆的位置，更可以減輕敵人從後襲擊的機會。




◆走到有利的位置是先決條件


◆小心後面呀！

新增高低差舞台！

由於新一集的「鐵拳4」將會以3D空間的表現方式作為製作重點，透過最新的CG製作技術，令遊戲內角色肌肉的質感、地面凹凸的部分比以往更為細緻、迫真。此外，在街機模式方面廠方亦作出了進一步的強化，地形設計上除會採用牆壁及障礙物之外，又會加入類似「VIRYUA FIGHTER」系列中，高低差的舞台設計。這種設計特色令戰鬥模式更多元化，除可以增加空中COMBO的威力外，牆壁亦可以防止一些玩家不斷後退的戰略，地形變化更會令角色出招的時間有所改變，大大加強遊戲的戰略性，令節奏更為迅速。



新登場角色

繼早前公佈過的登場角色外，再有3名成功登陸在PS2平台上的重要角色，他們包括「三島一八」、「花郎」和「吉光」，人物的設計基本上與業務版沒有分別。隨著更多角色的出現、「鐵拳 FORCE-ASSAULT-〔暫稱〕」模式的加入，今次的家用版絕對是一眾格鬥迷期待之作。


◆三島一八


◆花郎


◆吉光

PS2	2002年 3月7日
CAPCOM ● ACT	
6800 日圓 ● DVD-ROM	
記憶未定	



鬼武者2

TEXT：馬高

還有2個月的時間，CAPCOM 旗下恐怖冒險遊戲「鬼武者2」便會正式推出，新舊作之間的最大分別，相信是遊戲主角改由已過世的演員松田優作擔任主角柳生十兵衛喇！此外，在遊戲系統方面，新作除會保留原有特色外，又會增加更多全新元素；經過之前的介紹，相信大家對遊戲已經有了基本認識。今期將會為大家繼續送上遊戲的各項資料，當中包括最新公開角色以及新武器攻擊法等資料。

紫魂出現！

在前作中，每當主角擊倒敵人的時侯，便會釋放出不同種類及數量的魂，其中包括赤魂〔作玉及道具的強化〕、藍魂〔回復鬼力〕和黃魂〔回復體力〕三種，在新一集遊戲內將會追加紫色的魂，可是有關這種魂實際的用途則有待廠方進一步的公怖。



十兵衛同伴登場！

雜賀孫市〔マゴイチ〕

紀洲雜賀鐵炮軍團首領，33 歲。充滿冷靜頭腦，臉上不會流露任合表情，給人冷酷無情的印象，其實他熱血的正義感更勝人一倍，對任何事都需要講求合理。使用的武器是手上的鐵炮，對西方傳來的科學知識深感興趣。



安國寺惠瓊〔エケイ〕

寶國院流槍術的名手，喜歡酒、女人和金錢，擁有強烈的戰鬥心，很得十兵衛的信任，其高超的洞察能力，對擊破敵方的行動及作戰計劃很有幫助。





新武器攻擊法逐格睇......

冰刃槍

透過冰刃槍和鬼戰術的配合下，十兵衛便可以發放出白色的冰刃將敵人凍結。而另一方面，冰刃槍在通常攻擊下，又會否帶來同樣威力的特殊效果呢？



◆最初攻擊向前突刺，攻擊範圍屬遠距離程度，是否意味著冰刃槍用作先制攻擊呢？



◆2段攻擊與最初攻擊分別不大，只是突刺動作更為明顯。



◆3段攻擊以單手向前方刺出給予對方致命一擊，射程距離亦是最遠。



◆最後攻擊將冰刃槍迴轉追打，唯一缺點是容易被其他敵人偷襲。

舞雷刀

在鬼戰術下使出的舞雷刀，同樣擁有冰刃槍 4 回連斬的攻擊效果，是十兵衛初期獲得的武器之一，從公開的圖片中所見，大家可以窺探出舞雷刀的性能。



◆最初攻擊向左上方使出袈裟斬，攻擊範圍較小。

◆2段攻擊由左至右，向上揮出舞雷刀。



◆3段攻擊在對方反彈的一瞬間，將舞雷刀再向左上方揮出。



◆最後攻擊，由上至下斬至地面成一直線，殺傷力大，往往成為致命一擊。



全新攻擊系統、敵人、服飾曝光！



眾所周知，『鬼武者』系列新作『幻魔鬼武者』將會在XBOX上推出；但對於新作同前作之間的分野，尤其在遊戲系統方面，相信大家都未必一定太清楚。今期筆者將會同大家重點介紹新作內一個全新的攻擊系統--「儲氣攻擊」，以及主角左馬介在本作內的全新服裝造型。喜歡上集的朋友，有沒有興趣在這個XBOX新作上再展身手呢？

XBOX	2002年 2月22日
CAPCOM●ACT	
售價未定●DVD-ROM	
記憶容量未定	

分為三個級別的全新攻擊系統！

在上次的介紹中，曾經提過本作內一個叫「儲氣攻擊」的全新戰鬥系統；究竟系統的具體內容是怎樣的呢？其實，這個「儲氣攻擊」的出現，主要是為了針對「綠魂」系統而來的。有留意之前介紹的朋友都知道，今集XBOX『幻魔鬼武者』遊戲將會加入一個叫「綠魂」的系統--擊倒敵人後，吸收隨之而出現的「綠魂」，令主角或敵人的戰鬥能力得到提升。雖說主角的實力可望藉此加強，但反過來說，玩者在本作內所遇到的敵人亦將會更為厲害。為了讓主角應付面前強敵，這個叫「儲氣攻擊」的戰鬥系統便應運而生。遊戲時，按攻擊制向敵人作出攻擊，系統會視乎按制時間的長短，作出三個級別、不同形式和作用的攻擊。三個級別「儲氣攻擊」的內容和作用茲分述如下：

◆今集新追加的「綠魂」系

◆殊死戰鬥、勢所難免......

LEVEL 1--牽制敵人



◆視乎按制時間的長短，決定攻擊LEVEL！

三級「儲氣攻擊」中的LEVEL 1，將是個用作牽制敵人時極有效的連續攻擊模式。它與普通攻擊的最大分別，在於做攻擊時動作的速度；而亦因為速度的提高，平常總是擊不中的敵人也會因這種攻擊而受到一定程度的損傷。值得一提，LEVEL 1的「儲氣攻擊」將可在普通攻擊的前後連續使出。

配合各種武器時的情況

雷斬刀

主角在使用雷斬刀的情況下，利用LEVEL 1「儲氣攻擊」作連續攻擊的畫面；從中亦可了解主角左馬介利用這種方式斬向敵人時的情況。

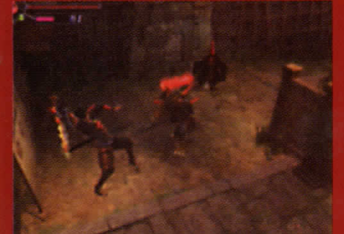




◆配合雷斬刀作LEVEL 1「儲氣攻擊」的連續鏡頭。

炎龍劍

圖中顯示主角使用炎龍劍作LEVEL1「儲氣攻擊」時的情況；至於左馬介的動作嘛，跟普通攻擊比較自然是不在話下，就連跟用雷斬刀時也大有分別呢！





◆較之於前作，畫面的表現絕對是有過之而無不及！

疾風劍

主角使用本作武器之一「疾風劍」、作LEVEL 1「儲氣攻擊」時的情況。疾風劍同其他劍不同之處，在於當主角用劍押向敵人時，同時可作出攻擊或牽制的動作；故如何將各種劍靈活運用，將會是本作內的其中一項致勝關鍵。





◆視乎情況，靈活運用各種武器。

LEVEL 2-- 衝刺攻擊

LEVEL 2的「儲氣攻擊」，簡單來說就是衝刺攻擊；在一瞬間衝刺，將主角與敵人之間的距離變成零，然後加以斬殺。由於攻擊的移動迅速，敵人是無法做任何防禦的。所謂「先下手為強」，用來突擊敵人的話，這招可說是十分有效。



◆利用此招，給遠處敵人作出致命一







◆瞬間走到敵人身邊，然後手起刀落......

LEVEL 3-- 回轉攻擊

所謂LEVEL 3的「儲氣攻擊」，就是那擁有將敵人彈開威力的回轉攻擊。此外，如果敵人之前曾經吸收「綠魂」，此招更可令牠如數吐出。換句話說，主角可藉此將面前強敵「打回」原來未強化前的狀態。



◆強化後的敵人就站在主角面





◆利用身體的反動，作出回轉攻擊。





◆攻擊強化過的敵人，便可悉出藏於牠體內的「綠魂」。

無敵狀態 -- 鬼之解放

除了增強攻擊力外，「綠魂」系統還有另一項功能，就是讓主角進入「鬼之解放」的無敵狀態。在畫面左上方，五個小丸將會顯示儲存「綠魂」的情況；當五個小丸都儲滿時，便可以發動「鬼之解放」。在這段時間內，即使受到敵人攻擊，主角的體力都不會有任何減少。此外，在「鬼之解放」期間，主角的體力亦會慢慢獲得回復。



◆在綠魂用完之前，「鬼之解放」的狀態都會一直持續下去。

全新的服飾、全新的敵人！



◆全身冒出白氣的「闇傀儡」。

在今集XBOX版的『幻魔鬼武者』內，將會有全新敵人「闇傀儡」的登場。這位手持日本刀，一身武士打扮的神秘敵人，究竟是何方神聖呢？與以往其他敵人不同，闇傀儡是個獨行俠，它會獨個兒在左馬介面前出現，並以敏捷的動作、熟練的刀法向他作出攻擊。除了用劍之類的近攻擊以外，闇傀儡全身會被濃濃的白色氣體所圍繞，而這些氣體則可結集成一團，並射向遠方的左馬介；這就是所謂的「幻魔弾」攻擊。此外，闇傀儡在吸收綠魂後將會被強化，而身上的白氣則會化成火炎，並可對左馬介作出連續攻擊。





◆準確地揮劍，可以把幻魔彈擊回「闇傀儡」處。



◆威風凜凜的左馬介。

有新敵人登場，左馬介又有些甚麼新裝備來應付呢？在本作內，主角將可獲得全新戰衣 --「鋼鐵之鎧甲」；產品的來歷不詳，只知道是來自外國工匠之手的特製鎧甲。單從外觀上說，似乎要較前作所使用的結實，不知道是否真的能給主角更大的保護呢？

PS2 2002年3月14日
SCEJ ● RPG
5800日圓(Premium Box 8800日圓)
DVD-ROM ● 35Kb

WILD ARMS Advanced 3rd

TEXT: AINHO

冒險之旅延至春季才起程

期待發售日正式來臨的本年度RPG大作之一《WILD ARMS Advanced 3rd》(以下簡稱WA3)，因為有關方面表示要確定遊戲質素，故此推出日期由原定的1月31日順延至3月14日。基於本作的期待度實在太高的關係，基本上廠商每星期也發放不少有關遊戲最新的資料，其中屬於主角以外的NPC角色最為注目。適逢遊戲情報量之多，我們決定對遊戲來一次總力特集，另外如此的大作也只售5800日圓的價錢，相起其他同屬級數一列確是來得有點超值呢！







保古智伯爵
（鬥技場的經營者）



伯爵的房間掛有一幅超巨大自畫像

高爾
（鬥技場的報導員）

故事以外的娛樂

在「WA3」之中，當然不會缺少遊戲本編以外的迷你遊戲要素存在，而這次就為大家帶來「Millennium Puzzle」和「Gunners Vane」這兩種迷你遊戲介紹。「Millennium Puzzle」這個Puzzle遊戲，是在一個異空間上進行；當玩者接觸於科魯佳亞大陸各地存在的水晶時便可進行該遊戲。玩法非常簡單，將二個或以上相同顏色的Block移動至一起便可打消，直至將所有Block消去為完成條件，然而難易度會隨地方的不同而有異，同樣地完成後所獲得的賞品也會隨難度的提升而豐富起來。至於「Gunners Vane」是在鬥技場與怪物以League制來決勝的比賽，勝出者便能得到由經營者送出的豪華賞品。



接觸這水晶便會進入Puzzle空間



兩個或以上同色的Block鄰接便會抵消



當所有Block消去後……



面前的賞品就是屬於你！



高爾每次也十分投入報導比賽的過程

BATTLE SYSTEM

何謂Force Point？

「WA」系列的戰鬥之中，最具個性的就是FP(Force Point)的存在。這個FP的數值，基本上與其他RPG的MP相同。戰鬥開始時，各角色的FP會設為初期值的狀態，接著FP會隨著戰鬥中被敵人的攻擊而增加，當FP儲滿後，便可以使出各角色專用固有的特殊技Force Ability。但是要注意，所得的FP是不會繼承次戰鬥回合裡。

Force Ability

前文提及過的Force Ability，除四位主角都各有一種之外，據知還有三種全員共通的FA。Virginia的FA是令道具效果強化起來、Clive的FA是一回合令攻擊命中率100%及威力兩倍、Jet的FA是令每回合也是最先行動，而攻擊更附有即死效果、Gallows的FA是令Arcane攻擊範圍擴大至全體。可惜的是，至今為止有關令作FA的修得方法仍然不明，相信要有待遊戲正式推出時才得以解開了。



戰鬥終了後，角色的FP便會回到0值的狀態

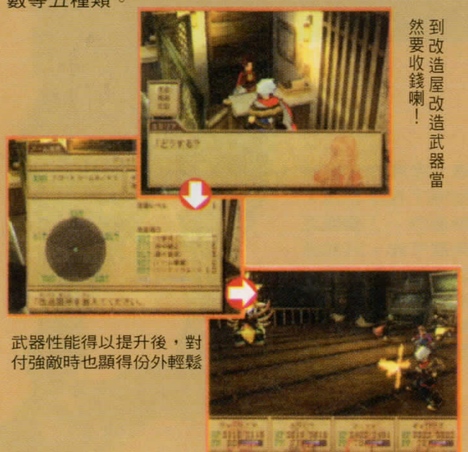
Guardian 守護獸

除了FP之外，主角們體內還可以寄宿共三種的守護獸，分別有火、水、地、風四大屬性。要將守護獸寄宿身體內，該角色必需擁有信奉守護獸加狄亞的巴斯卡集落的石板這塊媒體才可。當守護獸的力量被實體化後，便能夠使出威力絕大的屬性攻擊。此外，守護獸對角色更有其他多種效能，詳細如下：

1. 角色的特定能力值有所提昇
2. 在FP上昇的同時令攻擊力與防禦力隨之而增加
3. 當FP達100%時更可令所有異常效果得以自動回復
4.「Arcane」使用可能
5.「Personal skill」使用可能

ARM

「WA3」與其他RPG不同的地方，就是沒有武器或防具購入的概念存在，要令主角們所使用的ARM提昇戰鬥力，就只能靠市鎮上的改造屋進行改造或強化，而改造的項目包括有攻擊力、彈藥最大裝配數等五種類。



到改造屋改造武器當然要收錢喇！

武器性能得以提升後，對付強敵時也顯得份外輕鬆

Arcane

「Arcane」主要是作攻擊和回復之用的技能，本作在戰鬥中最特別的地方是沒有魔法的存在，取而代之是借助守護者的力量去施出。這種技與FA不同的，特徵是只需FP達至某一程度時便可使用，而且使用後FP更不會被減去，無論在戰鬥中如何使用也沒有次數的限制。

Personal skill

一如以往，今集四名主角都擁有個人技能，不過修得方法與前作略為有異，首先角色必須裝上媒體才能學會及使出，接著這些技能在戰鬥中於一定確率下便會自動發動，而個人技能是會隨裝上媒體的不同而起變化。至於戰鬥用的技能當中包括有反擊、物理攻擊無效化，或是槍擊威力增強數倍等等。特此一提，本作將會對應PlayStation 2專用HDD，進入戰鬥的讀碟速度便會加快不少，自然遊玩時也舒適順暢。

10年前消聲匿跡一 Virginia的父親

Virginia的父親Werner Maxwell是一名科魯佳亞大陸的環境科學者，正義感強，手持的是一把雙槍。在Virginia年幼時，Werner曾經向她說出假如父親死了，要積極面對去克服悲傷。而他自十年前消聲匿跡以來，至今依然下落不明，就連女兒也不知道其失蹤原因。至於Virginia有現今的槍法技術，都是有賴當時父親悉心的教導。





Virginia小時候曾被母親捨棄在荒野上



究竟誰人將花放在她的母親之墓上呢？



火之守護獸　風之守護獸　地之守護獸　水之守護獸

限量生產"Premium Box"

為紀念「WA3」的發售，廠方將會連同通常版一同推出限量生產Premium Box，內容包括一套遊戲、約13cm高Virginia完成品手辦（連台座）、一個面身刻有精細刺繡的皮製手袋、一個男女合用的介指，以及一條附有Shady公仔的電話繩。這個Premium Box售價為8800日圓，在港各大Game Shop已開始接受預訂。



NEW CHARACTER

被喻為荒野上「風暴」的渡賊一家
斯利迪嘉（シュレディンガー）

這次為大家介紹的新角色，是由四位個性豐富成員所組成的一家，故事中將會見到他們與主角們發生衝突，同時他們與卡斯基多興產和三位預言者是有著對立關係，到底這三者那一方實力較為高呢？

Maya Schrodinger

斯利迪嘉一家的領導人，21歲，對自己的樣貌充滿自信，喜歡寶石，擁有強烈的精神力與特殊能力，與Virginia同是使用手槍作武器。

Alfred Schrodinger

Maya的弟弟，16歲，性格活潑明朗，擅長操縱火炎及使用火藥，但對於直接的戰鬥就是他的弱點。無論如何辛苦，也願意一心為Maya做事。



Tod Dukakis

斯利迪嘉一家的管家，29歲，擁有起高速的劍技，攻防能力兼備。

Shady Thousand

能領會人類語言的巨大貓型魔獸，背部長有一對翅膀，而它就能夠噴出炎和水的特殊能力。雖然它擁有高超的戰鬥能力，但處於密封的空間時便會存有一種恐懼感，尤其是看到一些狹窄陰暗的箱子情況更甚，相信與它過去經歷過的事所留下的陰影影響。

三位預言者

Richard Alcahest

在三位預言者之中擁有最高領導地位的人，能夠說出已失傳的特殊語言，而對機械技術就十分豐富。由於過去某一事件，以致他的身體受了嚴重的損傷，因此全身也被衣服包裹著，需靠改造身體和藥物來維持生命。然而同時由於聲帶亦受到損害，所以他的聲線給人一種奇怪的感覺。



Malik Bendic

一位遺傳子操作的優秀生化學家，也會記錄有關亞空間的情報。外表雖然和善，但其實內心非常殘酷，常以自己的能力去玩弄主角Virginia。





Milady Valenty

擁有壓倒性的智慧與美貌的激情之女子，是一名機械工作者。





TEXT：春日恭介

PS2	2002年 1月31日
GAME ARTS/ENIX ● RPG	
7800 日圓(限定版 9800 日圓) ●	
DVD-ROM ● 64KB	

發售前最後報導!!

相信看官在閱讀此文時，遊戲已經可以在大小遊戲店內找到，不過由於GRANDIA TREME(以下簡稱GX)是難得 的大作，還是要一盡傳媒的責任，為大家進行最後一次報導。今次將集中介紹遊戲中其他系統的用途及特色，當然也小不了華麗的合體必殺技介紹，各GRANDIA迷，咱們準備出發吧！

非一般的移動

GX跟其他傳統的RPG在地圖的移動上有些微出入，一般的RPG是在地圖上找尋目的地及城鎮等，而GX則是由城鎮出發往地下迷宮，完成後便可以即時回城鎮，不需要在荒野尋路。而城鎮方面，只要是曾去過的，便可以無限制次進出，不受任何規限。那習慣了傳統RPG的玩官可能會有問題，那可以在那裡提高經驗值呢？其實GX也有提供這種不可或缺的服務，只是地點轉到地下迷宮罷了。在地下迷宮會有各式各樣的妖怪等待玩者對付，而且在不敵又或是體力不足時，也可以隨時回城鎮休息或作隊形重整。的確是非常方便，但是每次中途從地下迷宮脫離的話，下次再入迷宮，相信便要由頭重來，若不是遊戲的難度可以說是減至零。另外還有一點是令地下迷宮擔任重要角色的，那便是「ITEM」(寶物)，所有非賣品的寶物，也一定要在地下迷宮內尋找，而且據資料顯示，有一些必須的物品一定要找出來才可以讓遊戲繼續，所以今集GX的主角可以說是地下迷宮「ダンジョン」呢。





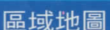
↑→點到點的移動，的確是比較少RPG遊戲會採用，另外左下方的小地圖好像是一開始便可以使用

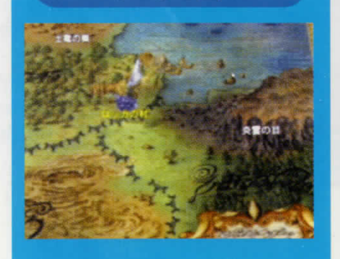
地下迷宮環節



↑→角色的成長便要依賴在迷宮內的探險經歷

區域地圖





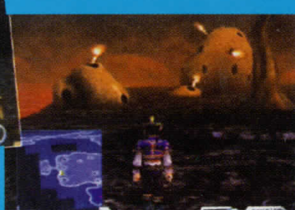
大地門扉之移動

要在區域地圖內移動，便得依靠這扇「大地門扉」(ジオゲート)





不同的迷宮也有不同的屬性，而玩官便要因應不同的迷宮作出不同的裝備及戰術



↑→武器及防具可以在這裡購買，另外魔法石的合成也可以在這裡進行



在完成一個迷宮後，在再挑戰時便會有雷達(小地圖)在左下方出現，不單可以作視點的切換，而且妖怪及寶物的位置也會顯示出來



在所有迷宮內，也會有不同的圖示出現，目的是指示玩者應該進行的動作，如跳躍及昇降等，對於完成迷宮是起了決定性的影響，所以玩者一定要留意



再挑戰狀的格式

完成了的地下迷宮，是容許玩者再次挑戰的，不過有一些事項是需要注意。首先是敵人，如果玩者進行再挑戰的地下迷宮，是跟劇情的進展無關的話，那該迷宮的敵人便會作出強化，令玩者更難把它們收拾，不過當然，經驗值也會增加。還有的便是寶物，在再挑戰地下迷宮時，已經取得的寶物是可以再多取一次，不過也當然不是所有寶物也可以作多次提取，如對劇情有影響的物品，便只可以拿一次。在遊戲中有一些魔法的合成是需要一些特定的物品，如欠缺了的話，便可以藉再挑戰迷宮來拿取，實在是非常便利。另外特殊能力及魔法石(マナエッグ)的元素「羊皮紙」也可以藉這個方法增加，所以地下迷宮的確是有一再挑戰的必要。



←完成戰鬥後，便可以得羊皮紙，它能令角色所裝備的特殊能力上昇

→想得到那一種屬性的魔法石，便一定要去什麼屬性的地下迷宮



←在入迷宮前，可以自由選擇隊員，藉著替換隊員，才可以令所有隊員力量平均

→習得了新的魔法或必殺技，當然要去地下迷宮試它一試



挑戰地下迷宮能令角色的力量不斷提昇呢



←在遊戲初段的妖怪也不是什麼強力的傢伙

→但在再挑戰時，便不能同日而語!



在裝備了魔法石後，便可以使出魔法，不過大家一定要留意屬性

戰鬥的點滴

有玩過GRANDIA系列的玩官，相信也知道一直為人津津樂道的不是別的，正是戰鬥系統。在GX中，它將得到大幅的強化，令戰鬥更加緊張刺激。首先是IP GUAGE，它是主宰整個戰鬥系統的靈魂，有看過本刊之前介紹的玩官，相信也有了一定的了解，所筆者不再在此詳述。簡言之，在IP計上有所有戰鬥中人物的圖案，包括我方及敵人，當圖案轉至「COM」時，便可以輸入指令，然後便會踏入「發動(實行)準備狀態」，當轉至「ACT」時，便會即時實行之前所輸入凡指令。另外每個角色也會有一些攻擊是包含有CANCEL的特性，可以截擊對手的攻擊，這些攻擊最適合用來對付一些CRITICAL的攻擊，因為這種攻擊的起動一般時間也較長，而且被CANCEL了CRITICAL攻擊的角色，通常也會被扣超過正常攻擊的體力。

接下來便是合體攻擊，它不單威力驚人，而且非常華麗。但要使出並不是一件易事。要使出合體技，便一定要兩位角色在IP計上的圖案，同時轉至ACT點，那合體技便會自動發動。不過還有一種更厲害的攻擊，那便是合體必殺技，不過它的要求更嚴謹，兩位角色不單要圖案重疊，而且兩位角色的MP值也要全滿，雖然條件是非常難滿足，但它比合體攻擊更俱威力，更加華麗，所以也絕對要一試。

至於魔法方面，雖然也是攻擊的主力之一，但相比起合體攻擊，便沒有什麼特別。一樣是不停提昇等級，令威力更大等等。



時間配合得好，便可以使出合體技，不同的角色有不同的組合



←↓當對方的CRITICAL攻擊準備發動時，即時把它截下來，的確功效顯著



↑不同的角色也會有不同的必殺技，某些更有CANCEL的效果，所以大家不妨多用



TEXT: KACHUN

SMASH COURT PRO TOURNAMENT

PS2
2002年
2月7日
NAMCO ● SPT
6800 日圓● CD-ROM
70KB

『SMASH COURT』屬於開發商NAMCO的著名網球系列；但今次的『SMASH COURT PRO TOURNAMENT』似乎同前作在內容方面有點不同，因為它將會是一個以現實中職業網球壇最高殊榮--四大滿貫〔GRAND SLAM〕錦標為背景的全新網球遊戲。要成為職業網球選手、馳騁世界各大比賽場館？本作絕對可以讓您夢想成真！

達成職業網球之夢！

由NAMCO開發的PS2『SMASH COURT PRO TOURNAMENT』遊戲，將會是個完全模擬現今職業網球運動的全新作品。遊戲舞台將會是現實中的四大滿貫錦標，包括「美國公開賽」〔全米オープン〕、「溫布頓」〔ウインブルトン〕、「澳洲公開賽」〔全豪オープン〕、以及一個模彷


◆實力不足的球手，根本不可能踏足這個舞台！

法國公開賽設定而成的「巴黎錦標賽」〔パリトーナメント〕；換句話說，如溫布頓中央場〔CENTRE COURT〕等只容許世界頂尖網球好手踏足作賽的著名球場，您都可以在本作內使用得到，並體驗職業賽的刺激緊張、以及受全場觀眾歡乎讚賞的澎湃感覺！此外，現今多位世界一流選手，包括森柏斯〔PETE SAMPRAS〕、阿加斯〔ANDRE AGASSI〕、以及「俄羅斯美少女」古妮科娃〔ANNA KOURNIKOVA〕等都將於本作內悉數登場。至於遊戲目標只有一個：就是囊括四大錦標！



◆力戰而勝，接受觀眾的歡呼喝采！

八大好手強勢登場！

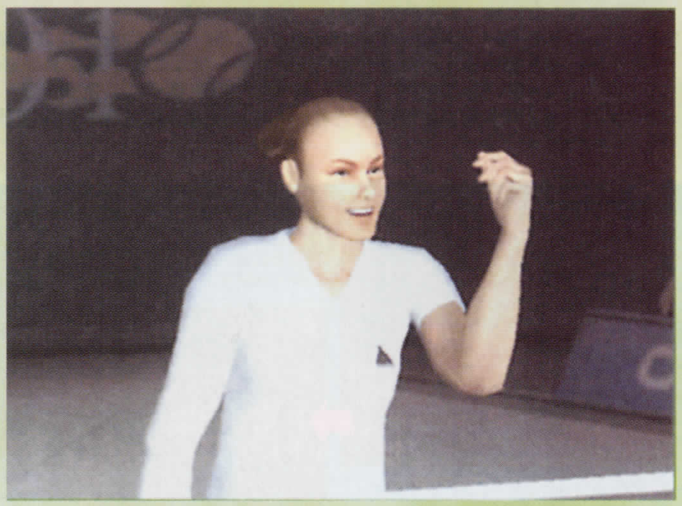
將於本作內登場的現實職業網球選手將會多達八位；而這四男四女，則全是在現今職業網球壇響噹噹的名字。除上述的森柏斯和阿加斯外，其餘兩名男子選手包括俄羅斯的卡費尼哥夫〔YEVGENY KAFELNIKOV〕和澳洲的拉夫達〔PATRICK RAFTER〕；女子球手方面，除了古妮科娃以外，出場的還有瑞典首席球員希姬絲〔MARTINA HINGIS〕、美國的戴雲保〔LINDSAY DAVENPORT〕和莎莉絲〔MONICA SELES〕。空前強大的球員陣容，作為網球遊戲迷的您又豈可錯過？



◆俄羅斯球手卡費尼哥夫。



◆森柏斯振臂高呼！


◆角色無論是造型和動作也模擬得維妙維肖。



力求真實的操作系統

在操作上，本作基本沿襲了『SMASH COURT』系列一直以來的系統；但與此同時，開發人員卻花了不少心思，務求讓玩家從遊戲中體驗到與現實網球運動相同的感覺。至於具體內容，則包括有：

準備姿勢、時間性最重要

一如以往，遊戲的基本原則是控制球手追至對手擊球落點，然後將球打回去。同真實網球運動一樣，擊球區域的寬狹，將會同球手所處的位置和準備姿勢有著密切關係。舉個例說，當對手將球擊過來時，如果球手早已身處落點附近、並作好迎球的姿勢，可供選擇的擊球區域自然較為廣闊；相反，如果球手只能緊緊趕上網球落點，在倉促的情況下，可供選擇的擊球區域自然相對狹窄。除了準備姿勢以外，擊球時間性的好壞，將是決定球速和勁度的關鍵因素。擊球時間性差，打出的便是個缺乏勁度的擊球；相反，時間性準確，配合足夠的準備姿態，便可給對手施以強勁一擊！

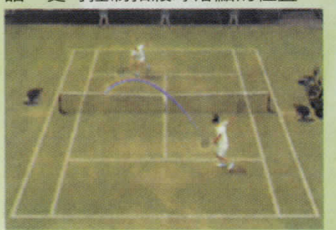


準備充足，擊球區域自然較為廣闊〔上圖〕；相反，只能緊緊趕上皮球的話，亦只有勉強把球打回去了。

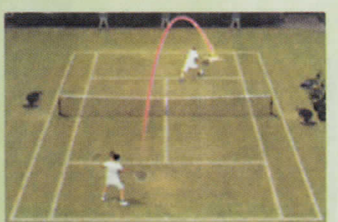
動作千變萬化

至於操作鍵方面，○制是強打，X制是軟打，△制是高球〔LOB〕；此外，配合方向制，玩者亦可以在遊戲內做出現實中各種各樣的打球動作。例如將方向制與△制配合，在網前時做出至命的「DROP SHOT」，或者是趁對手上網時，打出是一個高飛而快速的「TOP SPIN LOB」等等。如果按方向制及△制的時間完全一致的話，更可以打出強而有力的「SUPER SHOT」呢！

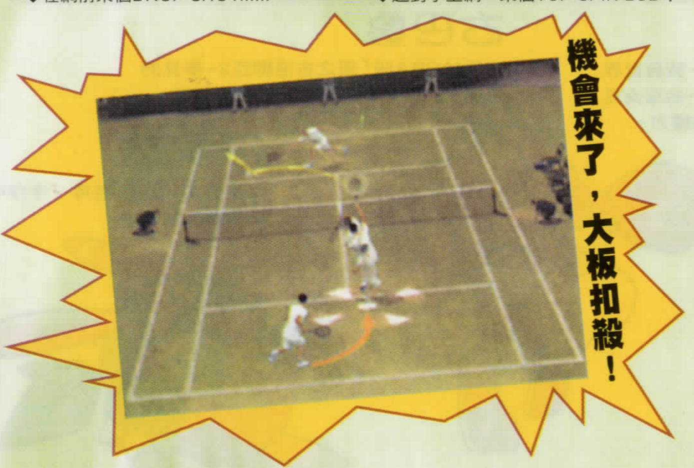
另外，可能是網球比賽中最扣人心弦的一刻--扣殺〔SMASH〕，玩者亦可於本作內輕易做到。當機會出現時，畫面上會顯示網球的落點，玩者只要將球手移至該處並按○制，便可打出威力無窮的扣殺；配合方向制的話，更可控制扣殺球落點的位置。




◆在網前來個DROP SHOT......



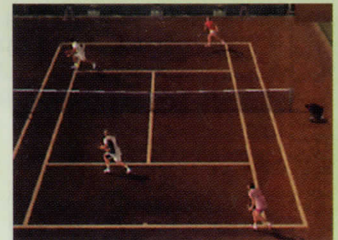
◆趁對手上網，來個TOP SPIN LOB！





玩4P？玩混雙？NO PROBLEM！

本作既然以現實中四大滿貫賽事為主題，遊戲內又豈可缺少雙打的環節呢？利用PS2專用MULTI TAP，本作將可讓最多四名玩家同時作賽。與此同時，玩者亦可以自由組合男、女球手，進行現實中的混雙比賽；究竟希姬絲伙拍森柏斯較好，抑或阿加斯配古妮科娃才是黃金組合呢？那就要留待大家在遊戲裏找答案喇！



◆雙打比賽又是另一種味道。



◆卡費尼哥夫：「這球妳應該 XYZ ※◎○●打！」

超一流的畫面動作！

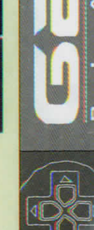
藉著PS2的機能，從作為背景的觀眾、廣告板，以至於各球手的動作、神態，都將以極細緻而流暢的畫面顯示，配合如置身現場般的音效；對於一個運動遊戲來說，本作在內容上相信已做到幾近完美了！



◆千鈞一發之間......



◆細緻而流暢的畫面。



PS2 2002年春

NAMCO ● SPT
發售日未定●價格未定
記憶容量未定

古洛娜亞沙灘排球～最強Team決定戰～與古洛娜亞一起玩沙灘排球！

Text: Ainho



獲得甚高評價NAMCO的動作遊戲《古洛娜亞》系列，最近廠方發表了最新作，名為《古洛娜亞沙灘排球～最強Team決定戰~》。一如題名，今次作品與過往的冒險動作遊戲不同，是系列初以沙灘排球作為題材的運動對戰遊戲。除了古洛娜亞外，系列之中登場的角色也會出現於本作中，對戰形式以2對2的組隊方式來進行，換言之遊戲提供了4 Play一同對戰。



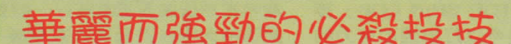
只需簡單的操作就能感受遊戲的樂趣



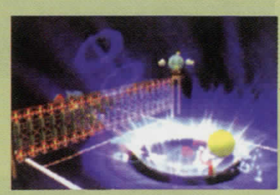
遊戲的規則，實際上與普通的沙灘排法玩法一樣，只需簡單的操作，就能感受對戰的樂趣，十字制是控制角色的移動，發球就按發球制，將球打向對方就按攻擊制，而發球的力度就視乎按制時的長短，直至將對方的體力崩潰為止，那一方便為之勝利，十分簡單容易。至於比賽場地方面，除了在沙灘上進行外，還有茂密的森林，一連四季都是夏天般的島嶼上，甚至是古洛娜亞所住的村等等。


◆ 古洛娜亞的勝利姿勢

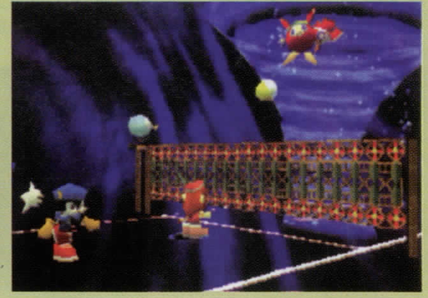
華麗而強勁的必殺投技



比賽進行期間當滿足特定條件的狀態下，便可以按「Super Attack」掣讓角色使出強烈的必殺投技，而必殺技種類會隨不同的角色而有異。今次，就為大家帶來古洛娜亞使出必殺投技時的連續圖片，首先古洛娜亞跳起大力將球發向對方，地面立即形成一個巨大龍卷風，然後便看到對方被龍卷風卷到高空上，令對手造成重大損傷。








◆ 裁判是由古洛娜亞的好友Hypo擔當，比賽夠公平吧！


◆ 到底那一方會勝出賽事呢？

洛洛
出現於PS2版「風之古洛娜亞2~背負世界期望被遺忘之物~」的女孩，是一名巫女見習生，能夠懂得使用治療的特殊靈力。

古巴魯
出現於GBA版「風之古洛娜亞2~夢見的帝國~」的少年，非常仰慕古洛羅亞。

巴多姆
每集也會出現的敵角，今作中是飾演敵方的領袖。





古洛娜亞
系列之中的主人翁，性格開郎，好奇心旺盛，能夠操縱風的特殊能力。



GEPPETTO
製造小木偶的木匠工人，心地善良，對小木偶有如兒子般呵護。

PINOCCHIO
星之女神利用魔法力量，將PINOCCHIO由原來一個不會動的小木偶變得有生命，可是，在遊戲內卻被HEARTLESS吃掉他的心，究竟PINOCCHIO的命運會如何呢？

PS2	2002年春 發售中
SQUARE ●RPG	
售價未定●DVD-ROM	
記憶未定	

TEXT：馬高

由SQUARE與迪士尼合作開發的全新RPG遊戲「KINGDOM HEARTS」，現在開發商再有新情報公開！今期筆者將會為大家送上遊戲更多資料，當中包括故事內容、系統詳情以及登場角色，對本作有興趣的朋友又豈能錯過！

JIMINY CRICKET
經常與PINOCCHIO走在一起，每當他遇到困難的時候，JIMINY CRICKET都會提出一些正確的指引。

一切從夢之世界開始......

在DESUTINI島上，主角SORA〔ソラ〕與兩位好朋友RIKU〔リク〕、KAIRI〔カイリ〕在夢中除了看到自己身處的地方之外，亦同時夢見一個「外之世界」；為了找出這個異世界，便開始了他們的旅程。可是正當準備出發之際，他們所居住的世界突然被一股黑暗力量吞食，一切於一瞬間消失得無影無蹤，而SORA先前夢見的「外之世界」—TRAVERSE TOWN竟突然在他面前出現，但另一方面，與SORA同行的RIKU、KAIRI亦同時失去蹤影......

在另一方，迪士尼皇官內的騎士隊長高飛狗〔GOOFY〕和魔法師唐老鴨〔DONALD DUCK〕受到國王之命，到TRAVERSE TOWN找尋「鑰匙」和「鑰匙的主人」，兩人的的冒險旅程亦隨之而展開，其後與SORA的相遇，為KINGDOM HEARTS壯大的故事揭開序幕......

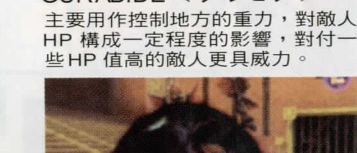
再次遇見RIKU究竟是敵是友？

向「外之世界」進發.....

原以為是驚喜的事，SORA卻感到相當困惑

二人發生爭論

GURABIDE〔グラビデ〕
主要用作控制地方的重力，對敵人HP構成一定程度的影響，對付一些HP值高的敵人更具威力。



威力強大的魔法

AERO〔エアロ〕
沿自「FF」系列的攻擊魔法，在今次遊戲內用作減輕敵人攻擊的防禦魔法。



面對敵人眾多的時候有很大幫助



MALEFICENT
除會於PINOCCHIO世界出現外，亦會在其他世界中登場的角色，這位名為MALEFICENT的女巫，至今仍未知道她的真正身份和動機。

戰鬥系統續報

魔法種類

在今次遊戲內，要學會各式各樣的魔法，玩者可以通過攻擊每個STAGE的BOSS或解開謎底等途徑累積，而每當使用魔法後，經驗值便會增加，到達一定程度魔法的級數亦會逐漸升級；隨著魔法威力的增強，所消費的MP仍是不變的。



得到唐老鴨和高飛狗的協助



SORA能否拯救出BOSS肚內的PINOCCHIO呢？

召喚獸MUSHU
以召喚獸型式登場的木須〔MUSHU〕，是迪士尼電影中「花木蘭〔MULAN〕」出現過的角色之一，在遊戲內牠會根據SORA的指令吐出火球向目標攻擊，主要用作援護用途。木須的出現是否意味著木蘭亦會於遊戲內同大家見面呢？



可愛的守護龍木須

PS2 2002年春
KOEI ●RPG
6800 日圓●DVD-ROM
記憶容量未定

TEXT:SugiA



封神演義2

革命尚未成功！

改篇自中國歷史小說的遊戲《封神演義》，其續集已發表了約3個月，現在終於公佈了序幕的故事。在前作3年後的中國，一個屬於原創的故事。無論有沒有看過原著，或有否玩過前作，《封神演義2》絕對值得期待。

序章

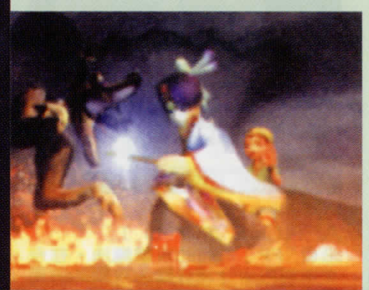
繁榮興盛的商王朝，在妲己成為紂王妻子後變得面目全非。真身為妖魔的妲己，操縱著紂王與仙人妖魔組織「九龍派」，於中土肆虐。憑著太公望的活躍，經過一場大戰，終於把妲己與「九龍派」消滅，朝代亦變為「周」。3年後，以妲己與紂王之子受為首的「九龍派」的餘黨再次出現，並成功解除「饕獸」的封印，企圖復興商朝及向太公望報復。中國又將被戰火掩蓋……

旅程開始



禁斷之崖

一位於邊境的一條遊牧民村落中生活的少年－子牙。有一天，他與好友白唱二人一起前往被稱為禁斷之地的懸崖冒險。到達山崖盡頭，映在二人眼前的，是一扇不知名的門，與一位被光芒包圍著的少女。這時門後竟然出現魔物，為了自身安全，以及保護那位謎之少女，二人唯有一戰……



魔物襲來

二人把那位少女帶回村落後，立刻向長老說明一切，長老竟然下令即時離開此地，搬到其他地方居住。然而一切已經太遲，在少女醒來的同時，魔物群已經集結在村外。子牙與白唱雖然奮力迎戰，但怪物的數量實在太多，二人面臨最為嚴峻的局面。就在這時候，一位實力強橫的道士登場，解救了村落的危機！



傳說中的英雄

於危機中挽救了大家的道士，原來就是3年前大戰的英雄－太公望。為了調查最近經常出沒的魔物，太公望便要前往禁斷之崖，因而路經此地。而謎之少女－麗蘭，則告知眾人她是負責封印「饕獸」的巫女，希望與太公望同行。連同正為魔物的來犯感到怒不可遏的子牙與白唱，四人再次向禁斷之崖進發……

原創角色介紹



子牙

遊戲的主角。自小失去兩親，由身為村長的祖父養育成人，不過其調皮的性格卻經常困擾到他的祖父。



白唱

與子牙自幼相識，而且一直也與他一起行動的親友。與個性衝動的子牙剛好相反，白唱是屬於慎重派的性格。



麗蘭

擁有「某種」能力的巫女。由於在上次戰爭中失去了所有身邊的人，因此對戰爭等令人帶來不幸的事情極之憎恨，希望所有人一生都可生活在和平幸福之中。



受

紂王與妲己之子。從商王朝中學會咒術，而且繼承了父親的體術及母親的妖術的威力。為復興商王朝，成為了九龍派之首。

花鈴

外表與人類沒有大分別，但其實 A 是妖魔族的少女。天真爛漫的她雖然對人類有頗強警戒心，但卻對身為人類子牙抱有好感。





海棠

為了尋找傳說之歌的秘密在世界中旅行的遊吟詩人。性格開朗，對各種傳說的知識十分豐富，經常作解說之役。手持弦樂器「三唱琴」。



春雷

九龍派的道士，企圖復興九龍派，重建商王朝。為人冷靜沉著，在年輕貌美的外表底下，擁有相當高道術修行，在九龍派中亦屬領導級人物。





TEXT: KACHUN

GALERIANS:ASH

PS2	2002年 4月
ENTERBRAIN ● ACT	
6800日圓 ● DVD-ROM	
記憶容量未定	

大家對一個叫『GALERIANS』的PS遊戲有沒有印象呢？但無論如何，遊戲的續集『GALERIANS: ASH』即將於PS2上推出。不知道『GALERIANS』是甚麼一回事？看看以下介紹吧！

GALERIANS: ASH



超強化的遊戲畫面！

面前的究竟是甚麼？

科幻驚嚇新作登陸PS2！

99年在PS推出、科幻驚嚇動作遊戲『GALERIANS』，其續集『GALERIANS: ASH』將於PS2上全新登場！在故事方面，本篇可說是上集故事的延續；前作描述主角「里昂」〔リオン〕，與由電腦「杜羅斯」〔ドロシー〕創造、超能人「GALERIAN」之戰，而今集則會以上集數年後的世界作為遊戲的主舞台。除了故事以外，就連幕後班底也是由上集的原班人馬繼續擔當演出；其中包括負責人物設計的日本漫畫家田島昭宇，負責戲本創作的作家康珍化等等。在遊戲內容和玩法上，本作基本上同前作沒有太大分別；但要數到比上集更優勝的地方，最明顯的莫過於畫面質素上的提升。當然喇，除了比前作更細緻的畫面以外，遊戲在操作性方面亦可望獲得進一步強化。

故事簡介

西曆2522年，「米高安哲羅市」〔ミケランジェロシティ〕是由次世代電腦「杜羅斯」所管理和運作的。可是，對服從人類有所不滿的「杜羅斯」，開始利用人類的遺傳因子進行實驗；之後，一種對自己「杜羅斯」絕對服從的超能人--「GALERIAN」，就這樣被創造了。能夠阻止「杜羅斯」的，看來就只有被寫入病毒程式的少女「莉莉亞」〔リリア〕，以及被寫入該起動程式的少年「里昂」。「里昂」打倒了4名當刺客的「GALERIAN」，並向「杜羅斯」的大本營進發。今集『GALERIANS: ASH』，將會以「里昂」破壞「杜羅斯」前開始；數年之後，「里昂」和「莉莉亞」的命運將會是......

次世代電腦「杜羅斯」，亦是遊戲內終極敵人！



為了消除病毒程式，「杜羅斯」派出刺客對付主角等人。

利用超能力克敵制勝！

在遊戲內，玩者將會操作主角「里昂」，並利用他的超能力、將面前的敵人擊倒。本作內的超能力共分為3種，要發動個別的超能力，擁有對應能力的「藥」〔クスリ〕將會是必須的；可是，過度使用超能力的話，便會出現叫「SHORT」〔ショート〕的超能力失控狀態。在「SHORT」的狀態下，主角雖然可以胡亂地對所有敵人作出攻擊，但HP亦會逐少而不斷地流失。正因為這樣，玩者必須時刻留意主角體內「藥」的餘量，以及避免變成「SHORT」的狀態，並好好利用超能力將敵人擊倒。



在「SHORT」狀態下，對附近敵人作無差別式攻擊。

「SHORT」狀態

由於發動超能力等因素，而令AP值達至最高時，主角便會進入所謂的「SHORT」狀態。在這種狀態下，主角是無法再以一般的超能力進行攻擊的，但只要有人走進主角一定的範圍，便會受到無差別式的胡亂攻擊。

LOCK ON系統

今集全新的LOCK ON攻擊系統，意思就是讓主角鎖定一個狙擊目標，然後進行攻擊。



敵人已被鎖定！



里昂〔リオン〕

莉莉亞〔リリア〕

三類超能力一覽

最後為大家介紹遊戲內主角所使用三類超能力，每種超能力都會有本身的特點和功能；玩者必須靈活運用，才能在遊戲百戰百勝。

NARUKON〔ナルコン〕

強烈的衝擊波。作遠距離投放時將變成多個衝擊波；而作近距離攻擊的話，則可給對手強力一擊。



REDDO〔レッド〕

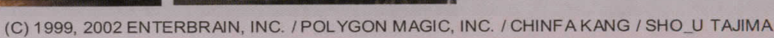
令攻擊對象的分子層產生高速振動，繼而衍生火焰的超能力。從地面牽起扇狀火焰，令對手著火燃燒。在被火燒的時候，敵人是不能做出任何動作。



D FERON〔Dフェロン〕

在主角周圍數米內造成一個反重力場，並將對手固定及懸浮於空中；這時候，主角亦可以藉將敵人撞回地面給予攻擊。







PS2	2002年 2月
KOEI ●SLG	
6800 日圓●媒體未定	
記憶未定	



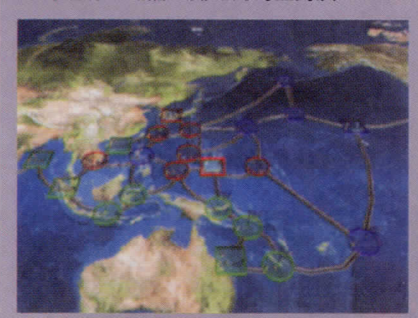
TEXT：馬高

經過五年多的沈默，系列的最新作「提督之決斷IV」即將再次同大家見面，有別於早前推出的PC版，今次PS2版無論在遊戲系統以至畫面質素都獲得全面強化，絕對能夠帶給玩者耳目一新的感覺，如果你是系列的支持者，以下的介紹更加不容錯過。



佔據七海為目標！

「提督之決斷IV」的故事發生於第二次世界大戰時期，玩者需要從「日、美、英、德」四個國家之中選擇其中一個擔任提督，透過軍隊勢力的擴大、資源及兵力的增強，以佔據七海的控制權為最終目標，與其他各國的軍隊進行一場驚天動地的海上對決……



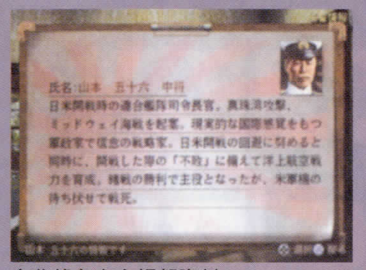


供初學者使用的訓練模式

遊戲的進行方式主要分為「海域」及「制海權」兩種，當中收錄的模式包括以著重故事為主的「COMPAIGN SCENARIO」，玩者需要派遣艦隊侵佔不同的海域，獲勝後便可以取得該海域的制海權，以佔據七海控制權為目標、於指定海域戰鬥的「SHORT SCENARIO」，讓玩者選擇與其他玩者或電腦進行遊戲，可供選擇的劇情會追加6個，連同早前推出的PC版合共15個之多。至於最後的「TUTORIAL」是今次PS2版新增的模式，為初學者提供及指導遊戲內各項說明，就算你從未玩過此系列的遊戲，也不用擔心無從入手呢！

提督之「能力」及「階級」

在遊戲內，玩者可自行設定提督在操控戰艦及戰機等方面的能力，階級制度會由少佐、中將等等不斷上升，而各階級可乘的戰艦亦會有所不同，另一方面，戰艦的戰鬥力亦會因提督本身的能力而有所升降，換言之，為避免高性能的戰艦因提督能力不足，而引至性能下降的情況出現，玩者需要加倍注意。



◆收錄各有名提督資料

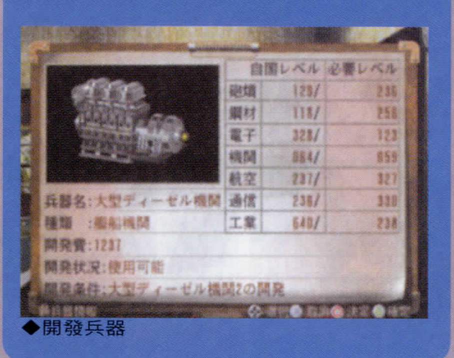


更仔細的設計系統

遊戲收錄的戰艦及戰機數量多達300種以上，各類型最新的款式，都會在遊戲內悉數登場，此外，在武器研發系統方面亦獲得一定的進化，玩者除可以自行設計屬於自己的戰機及戰艦外，內部的各種設施包括砲台、機器等等都有更詳盡的設定及種類供選擇，玩者只要有足夠能力，更可以自行開發兵器或是將兵器進行改良。



◆設計屬於自己的戰艦



◆開發兵器

戰鬥畫面全3D化！

要數到今次PS2版的最大特色，當然是在那幾近逼真的海戰場面啦！在PS2的機能下，實時戰鬥的激烈場面、戰艦的細微部份，都將以極細緻的方式呈現於玩者眼前，配合遊戲內98隻戰艦及300款以上的戰機，玩者將可看到史上最大型、最震撼的海上戰爭。


◆超迫力的戰鬥場面







2002年 2月14日

KOEI ● SLG

6800日圓 ● DVD-ROM

189KB 以上

TEXT：馬高



三國志戰記 SANGOKUSHI SENKI





新三國誌登場！

一向以開發歷史遊戲馳名的日本遊戲商光榮〔KOEI〕，先後在PS2推出過多款以「三國誌」為主題的遊戲，包括以戰略及政治為主的「三國誌」、追求迫真動作及爽快感的「真・三國無雙」和重視華麗畫面及臨場感的「決戰」系列，均是光榮旗下叫好叫座的遊戲。而今次為大家介紹的「三國志戰記」則會比較著重於遊戲戰略和思考性，焦點將會集中於用兵戰術之上，再次帶領大家進入三國的戰亂時代！



◆遊戲採用戰棋型式進行

著名戰役一一重現！

整個遊戲主要分為劉備篇、曹操篇和孫策篇，故事方面則會依據各人物的歷史而發展，選擇不同君主所出現的劇情亦會有所不同，各個故事中的著名戰役和歷史場地都會以近乎真實的圖像送到大家眼前，大家耳熟能詳的戰役和地名如「官渡」、「赤壁」、「虎牢關」等等將於遊戲中悉數登場。此外，一系列著名的場面都會採用高質素的MOVIE演繹，開發商更首次採用DOLBY DIGITAL 5.1ch及DOLBY SURROUND，遊戲的迫真程度絕對是無容置疑！至於遊戲玩法方面，與一般戰棋遊戲相近，玩者不再以佔領土地為目的，在每個STAGE只要完成一些指定條件便能夠成功過版，不過遊戲仍會保留了外交、委派間諜、登陸武將等政治任務需要玩者逐一處理。



超過30種以上的戰法！



◆關羽擅長「強行突破」及「突擊」的戰法



◆戰法擁有不同的特殊效果

遊戲的最大特色是收錄了各式各樣的戰法，其中包括「突擊」、「伏兵」、「火攻」、「秘策」、「連環」等超過30種以上，除了部隊可按情況和將領的能力進行獨立戰鬥之外，透過戰法組合和部隊的配置，將可造成威力強大的「戰法連鎖」攻擊，就算己隊兵力薄弱，亦有能力將對手全軍擊退。雖然進行這種戰法需要一定的技巧、講求部隊的合作性與及配合適當的時機，但其威力卻遠遠超越獨立戰鬥時的效果。

「戰法連鎖」的奧義

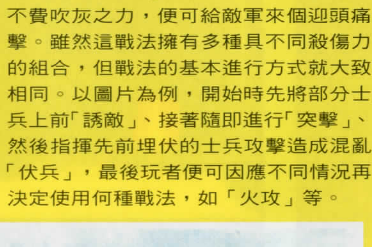


◆「戰法連鎖」達成

利用「戰法連鎖」攻擊，玩者將可令自軍不費吹灰之力，便可給敵軍來個迎頭痛擊。雖然這戰法擁有多種具不同殺傷力的組合，但戰法的基本進行方式就大致相同。以圖片為例，開始時先將部分士兵上前「誘敵」、接著隨即進行「突擊」、然後指揮先前埋伏的士兵攻擊造成混亂「伏兵」，最後玩者便可因應不同情況再決定使用何種戰法，如「火攻」等。

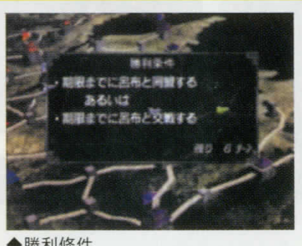


◆「偽退誘敵」





◆「突擊」



◆勝利條件



◆選擇君主

「徐州風雲」

先前提及過在每一版遊戲，玩者都需要完成一些指定條件，就以劉備篇其中一個情節「徐州風雲」為例，故事講述呂布被曹操追殺到徐州後投靠劉備，這時玩者可選擇和呂布同盟或與他進行交戰，你又會如何決擇呢？

PS	2002 年 3 月
ATLUS ● RPG	
4800 日圓 ● CD-ROM	
記憶容量未定	

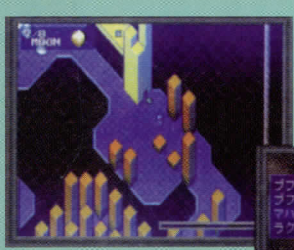
TEXT: KACHUN

繼第一集後，超任年代經典RPG遊戲『真・女神轉生II』將會繼續在PS上強化推出；雖然並非甚麼全新作品，但只要您喜歡玩RPG遊戲，今次PS版絕對值得您留意留意......

真·女神転生II

在PS上繼續追尋失落的記憶......

故事背景講述TOKYO衰落後數十年的20XX年。當時的人，在崇拜神的「瑪斯亞教團」〔メシア教團〕統治的巨大都市--TOKYO MILLENNIUM〔TOKYO ミレニアム〕內生活；至於遊戲內容，則環繞著描寫在神與惡魔之間搖擺不定的主角身上。玩者在遊戲內將會飾演一名失去記憶的青年「阿里夫」〔アレフ〕，並展開找尋自我的漫長旅程。與此同時，『真・女神轉生』系列一直以來的概念和世界觀，以至獨有的遊戲系統，包括「LAW」和「CHAOS」、「對話系統」、「惡魔合體系統」等等，都將於本作內悉數保留。至於畫面方面，除了構圖較原作仔細外，地圖畫面亦會進化為QUARTER VIEW顯示。





◆地圖畫面將進化成QUARTER VIEW顯示〔上〕；戰鬥時，玩者可選擇以MANUAL或AUTO方式操作。



阿里夫

在「WALHALLA AREA」〔ヴァルハラ エリア〕徘徊而被拯救的失憶青年。往後，他將以競技場戰士的身份出現，並被稱呼作「賀古」〔ホーク〕......

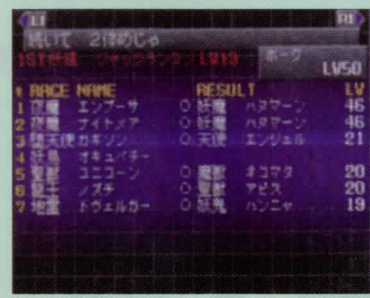
名詞解釋〔一〕--LAW & CHAOS

「LAW」和「CHAOS」可說是『真・女神系列』內最重要的概念。基本上，「LAW」和「CHAOS」可以分別解作「秩序」和「混沌」；可是，意義卻並非單純的「勸善懲惡」的關係。也就是說，所謂的「秩序」並非意味著正義，而「混沌」亦不等同於邪惡。

「LAW」在遊戲內，可以解釋為一些大義、或者是為社會之類的極端思想；為了恪守這項「秩序」，怎樣的犧牲也在所不惜。與它相反的「CHAOS」，雖然有為世界帶來災難，甚至讓人類的存續處於危險境地的負面形象，但因為真理是以情念優先於理念的，人類自由地為生存而競爭、或哭或笑，並不斷重複無止境生與死，而這就是「CHAOS」思想中的「正道」。本篇的主角就是處這兩種各走極端的想思之間，通過故事進行、以及各種不同行動，決定所走的是兩者中哪一條路。

與惡魔對話、將惡魔合體？！

要數到『真・女神轉生』系列最大的特點，相信莫過於可以把原是敵人的惡魔納入主角一方喇；納入後的惡魔稱為「仲魔」，牠們會按照主角的指示執行各種行動，包括代替主角跟其他惡魔戰鬥等等。取得「仲魔」的方法只有一個，就是在戰鬥時與牠們進行對話；視乎對話內容，惡魔將作出形形式式、不同種類的反應，而這亦是遊戲的真趣所在。此外，主角又可以將「仲魔」帶到叫「邪教之館」的設施讓牠們進行合體，誕生出更新、更強的「仲魔」。



◆合體設有一定法則，違反的話便只有失敗收場。



◆將三頭「仲魔」合體！



◆合體分為二身合體、三身合體、劍合體三種，亦可以將人與惡魔合體。

名詞解釋〔二〕-- 邪教之館、業界

在作為遊戲舞台的世界內，將會有稱為「邪教之館」、「業界」的惡魔合體設施存在。主角進入這些設施，便可以將兩至三頭「仲魔」合體，誕生出全新、並擁有強大力量的「仲魔」。





西曆20XX年--人類與惡魔共存！

剛才提過的TOKYO MILLENNIUM，在遊戲內其實是被劃分成若干區域〔エリア〕的，而每個區域則由管理機構〔センター〕所統治。至於遊戲序章的舞台，將會是最多人居住的「WALHALLA AREA」。在不同角色的引領下，主角將會從這裏開始，追尋失落的記憶，以及它所隱藏的一切真相......



◆利用「惡魔召喚PROGRAM」，將「仲魔」召到主角面前。



◆此人能為主角尋找失落的記憶嗎？



比斯
確認「阿里夫」擁有成為救世主潛質的管理機構，派往成為他拍擋的女子。屬於「TEMPLE KNIGHT」〔テンプルナイト〕的精英階級，懂得使用魔法。

岡本
將失去記憶、在「WALHALLA AREA」閒蕩的「阿里夫」收留，並將他訓練成出色戰士的人；是「岡本拳館」〔岡本ジム〕的主人兼教練。

廣子〔ヒロコ〕
為追尋一名叫「花田」的失蹤男子，而來到「阿里夫」身邊；能靈活運用魔法，但有關她的來歷則仍然是個謎。



戰士的集中地--競技場

聳立「WALHALLA AREA」中央的，是一座叫「競技場」〔コロシアム〕的建築。在這個地方內，將會不停上演決定冠軍誰屬的淘汰戰。成為冠軍者，將可獲與普通市民、甚至比市民再高級的地位。本作的主角「阿里夫」，便將會登上這個充滿腥臭的擂台......

MADAM〔マダム〕
受管理機構之命，負責「WALHALLA AREA」統治及管理的女子，並委託他尋找科學家的下落。





◆為報答岡本的恩情，「阿里夫」毅然踏上擂台，而決賽的對手將會是......



◆在「WALHALLA AREA」內四出行走。



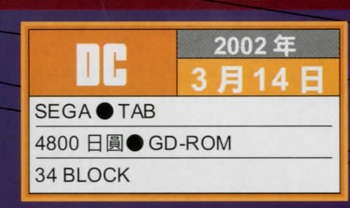
STEVEN
在VIRTUAL BATTLE訓練中所遇見的謎之男子，亦是將能與惡魔對話的「惡魔召喚PROGRAM」傳給「阿里夫」的人。

CERBERUS〔ケルベロス〕
在「MADAM之館」〔マダムの館〕成為「仲魔」的獸族惡魔，並與承擔起找尋科學家任務的「阿里夫」成為同伴。當主角遇上困難時，牠亦會提供某些協助。

轉轉溫泉3



「轉轉溫泉」自第一集推出以來，一直受到各地玩家的歡迎，現在開發商又公佈了新一集遊戲的具體內容喇！集前作一、二集遊戲於一身的「轉轉溫泉3」即將在DC上再次同大家見面，要同來自各地的用戶在網上玩遊戲？這個「OPEN DICE」的網上遊戲主題公園你又豈能錯過！



DC	2002年 3月14日
SEGA●TAB	
4800日圓●GD-ROM	
34 BLOCK	

TEXT：馬高

繼承前作系統、遊戲於一身！

「轉轉溫泉」是SEGA為DC開發的網上對戰遊戲，透過DC專用伺服器，便能夠與身處不同地方的DC用戶在網上進行麻雀、日式紙牌「花札」等桌上遊戲，亦可以當網上聊天室使用。今次名為「轉轉溫泉3」的新作，在系統上大致上沒有太大的改動，主要集合了一、二集遊戲內各項特徵，包括自行設計角色、即時文字傳送、各類部件款式與及「EVENT CHAT」等功能於一身，令遊戲在趣味性方面增加不少！

除了在系統上的改良外，本作在其他細詳方面，亦提供了不少新構思，在內容以至遊戲內各項小詳方面亦獲得充份的強化，首先在遊戲內容方面，本作將收錄系列以往最受歡迎的桌上遊戲，它們包括「ナポレオソ〔拿破倫〕」、「リバーシ〔蘋果棋〕」、「大富豪」、「麻雀」、「花札」共5款，這些遊戲配合更完善的系統，相信可以帶給用家耳目一新的感覺。



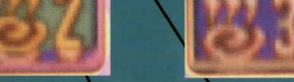
即時文字傳送功能



跨平台網上遊戲！

今次的「轉轉溫泉3」除可與早前推出的「轉轉溫泉2」、「櫻大戰ONLINE 帝都最長的一日」及「櫻大戰ONLINE 巴里優雅的一日」互通之外，新作將可突破主機界限，讓不同主機的遊戲用家在網上進行對戰遊戲，透過「OPEN DICE」主題公園，與來自DC、PS2、甚至PC的用戶，在網上進行即時對戰遊戲或聊天。


轉轉溫泉2


轉轉溫泉3


櫻大戰ONLINE



網上聊天室、大家鬆一鬆！

「轉轉溫泉3」的內容主要是由5個內置遊戲組成，要加添這些遊戲的趣味性，一個充滿氣氛、兼且方便好用的聊天室系統自然也不少得喇！透過網上聊天室「EVENT CHAT ROOM」，用戶之間可互相交談、結識朋友，什至分享一下遊戲的心得，好讓大家在遊戲之餘，也能夠輕鬆一下。

這個名為「EVENT CHAT ROOM」的系統，設有多個不同主題、種類的聊天室，用戶可以自由參與，同各地網友聊天。若希望與一大班好友「TALK個痛快」，大可以選擇一些較為寬敞、熱鬧的場所，若希望兩個人相聚的話，則可以選擇一些較有格調的場所，目前已公開的聊天室包括有看到夜景的情侶餐廳、特快列車溫泉、充滿詭異氣氛的怪談聊天室等等，新追加的包括以四季氣候為背景的「四季之間」。此外，系統又會根據聊天室種類及交談主題，提供各式各樣的EVENT，配合可愛的角色、多變的表情，保證帶給大家各種新驚喜！



充滿格調的「情侶餐廳」



「四季之間」

角色、容貌由你決定！

對於「轉轉溫泉3」這類網上遊戲而言，擁有一個屬於自己的角色是相當重要的，在首次登入遊戲之前，用戶需要在「更衣室」內自行設定一名角色。雖然這並不算是甚麼新構思，但在今次新作內角色的設定方面，卻比前作提供了更多部件供選擇，要創造一個在遊戲內代表自己的獨有角色



定期挑戰大會、資訊娛樂共同睇！

遊戲會定期舉行各類型的挑戰大會，各參賽者的成績將會記錄於「OPEN DICE」主題公園，且看大家能否在比賽中脫穎而出？此外，本作在遊戲畫面上方又設有一個即時新聞文字顯示區，玩者可以從時事新聞、體育、遊戲情報等多個頻道作出選擇，帶給玩家們更完備的資訊娛樂服務。



5款桌上遊戲任你選擇......

ナポレオン〔拿破倫〕

收錄自「轉轉溫泉1」的樸克遊戲，支援最多5人同時對戰。

リバーシ〔蘋果棋〕

以往蘋果棋只能夠供2名玩家進行，但今次遊戲新增4人同時對戰，玩法方面同樣以得到最多屬於自己顏色的棋為勝利，激烈程度大大提升。



麻雀

來自「轉轉溫泉2」的麻雀，是「轉轉溫泉」系列中最受玩家歡迎的遊戲。



大富豪

以樸克進行的「大富豪」遊戲，在日本各地有各式各樣不同的玩法，而這些玩法亦會於本作內完全收錄，好讓玩家能夠找到合適自己的玩法。



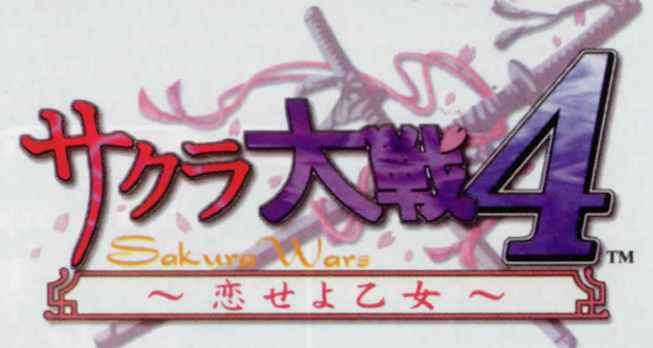
花札

日式紙牌遊戲「花札」，可作2人或4人同時對戰，又或是以2人一組進行遊戲。



今集的故事主題"Gland denouement"





可能是DC上最後的大作「櫻大戰4~戀愛少女~」，自公佈以來一直十分保守，有關的資料和遊戲畫面也只聞樓梯口，直到附有此作的Preview Disc的「櫻大戰Online」推出，及隨著本作發售日期逐漸的迫近，廠方才開始發放遊戲的最新情報。從現有初步的資料所知，今集同樣有初回限定版的發售，將會附送一條特製皮帶，同時更會推出一套四集的「櫻大戰Complete Box」，每隻碟面均印有彩色圖案，售價18000日圓。此外凡在D-DIRECT上不論預訂「櫻大戰4」普通版、初回限定版或是「櫻大戰Complete Box」，均會附贈額外的原創特典，是一套共有13張各花組成員的磁貼。

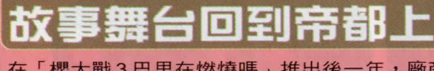
一共收納十枚GD-ROM的超豪華包裝，右上就是「櫻大戰3」的劇情Download Disc

DC	2001年 3月21日
SEGA ● SLG	
6800日圓(初回限定版8800日圓)	
GD-ROM ● 記憶容量未定	



平易近人的艾莉亞，與帝都花組好像玩得頗為開心呢！

TEXT：AINHO



故事舞台回到帝都上

在「櫻大戰3巴里在燃燒嗎」推出後一年，廠商已急不及待發表其系列最新作「櫻大戰4~戀愛少女~」，故事舞台再次回到第1、2集設定的日本帝都上，巴里花組的5名成員將會來到帝都上，協助帝都花組一同去保護帝都的和平，隊長同樣是大神一郎，而到故事的後段，大神會率領由巴里花組和帝都花組結合而成的「大神華擊團」作最後之戰。今集故事由蒸氣機械暴走的事故開始。在蒸氣機械的發展相當發達的帝都，一天突然有蒸氣在原因不明之下發生失靈事故，並且次數與日俱增。剛剛從巴里返回帝都的大神，率領華擊團追查事件的原因，到底這一連串的事件真的只是「事故」那麼簡單？



巴里華擊團降臨帝都上！



為何光武放出一些金色的蒸氣呢？

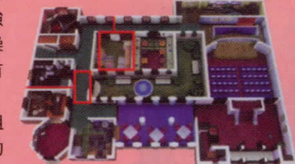


新的表演服飾

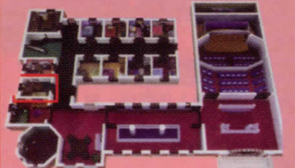
既然今集舞台在帝都上，帝國華擊團的秘密基地當然也是大帝國劇場。一如以往系列般，花組隊員最特別的地方，除了要背負著保護帝都和平的使命外，還需要定期作舞台的公演，而廠方最近就公開穿上新舞台服飾的帝都花組們，其中真宮寺櫻這套服飾是眾多之中最為華麗呢！

新的一集，新的光武

今集華擊團所使用的戰鬥機光武，將會有所強化，搭載了新型靈子甲胄，而成為新的型號「光武二式」，是以巴里華擊團「光武F2」的設計開發而成；一如以往，各成員所駕駛的機體都充滿個性，必殺技的演出將會更為華麗和震撼，而前作的戰鬥系統「ARM」將會在今集得以保留並再加以強化，戰鬥時將會更像動作遊戲般的操作。至於今集的大帝國劇場與之前沒有甚麼特別的變動，同樣由兩層所構成，劇場入口仍然在一樓，而二樓就是花組隊員的房間，可看到各成員房間內部的佈置，不同的只是全景圖均以3D來顯示。



大帝都劇場的1樓



大帝都劇場的2樓



穿上新的戰鬥服的李紅蘭





巴里與帝都花組的協力攻擊

光武F2規格

名稱：光武F Deuxieme
使用目的：維持治安 / 對付妖魔
開發日期：1926年9月
設計草案：John Leo/ 李紅蘭 / Les Chattes Noires
設計者：John Leo/ 李紅蘭 / Les Chattes Noires
製造：Les Chattes Noires
全高：2529毫米 肩高：2005毫米 乾燥重量：737kg
主機關：渦輪型蒸氣併用靈子機關‧改良型
行動時間：10小時以上



CG質素更上一層樓

今集遊戲中所播放的CG，將會以劇場版「櫻大戰活動寫真」所使用SEGA與Puroduction I.G最新映像技術去製作，是以2D和3D溶合而成，給人一種很有OVA味道的感覺，當中的金質感、極具美麗的映像保證令玩家目瞪口呆，絕對稱得上是世界一級水準的作品。現在為大家公開櫻及大神乘坐光武準備出發的過場片段，請各位慢慢收看。





更換戰鬥服後來到大帝都劇場地下格納庫的櫻



在3D畫面之中溶入2D動畫的感覺與眾不同



大神機和櫻機準備出動

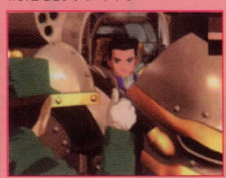


CG中的光武顯得份外有金屬感





光武啟動所產生的蒸氣十分具壓迫感



整備員確定機體沒問題後便可出動



大神拔出太刀...

手持二刀的大神甚具氣勢呢！

追加新的特殊能力

在系列第1作中，記得擁有特殊能力的光武就只有愛麗絲的專用機，能夠在不受障礙物的影響下作瞬間的移動，而來到今作中，帝都花組的光武除了3D化之外，各角色也會加入獨自的特殊能力，其中歌莉歌新追加的特殊能力是「跳躍」。前作中在被敵人圍困時往往不能逃脫，但是有了這個特殊能力，便可在危險的情況下逃出生天了。



今次大帝國劇場的上演作品－“あぁ，無情”

今次大帝國劇場的上演作品，是取自明治時代的著名作家黑岩涙香的翻案日本國內版，會由帝都花組擔任劇中的八位角色，而飾演女主角的是真宮寺櫻。憑著她們演劇的經驗，這套作品相信會令入場者拍案叫絕呢！



真宮寺櫻
（飾演：Tenarudhie夫人）

－Tenarudhie的妻子，對兩個女兒Fandhinu 和 Cozexto 非常冷淡，但對自己的兒子卻十分痛斥。

瑪利亞
（飾演：Jan barujan）

－因救濟小孩子的飢餓而涉嫌偷竊罪下被入獄。可是在出獄後不久，因偷竊教會的食物而再一次逮捕，後來在Myriel 主教的洗禮下而得以改心。

愛麗絲
（飾演：Cozexto）

－2歲時入住宿屋，到了5歲就當女僕。在宿屋中經常受到虐打。

神崎堇
（飾演：Fandhinu）

－被戀人捨棄、失去一切財產的可憐女子，是Marisu 的女兒。

李紅蘭
（飾演：Tenarudhie夫人）

（飾演：Japiru）

－Jan 收監的牢獄的看守員。

桐島嘉娜
（飾演：Tenarudhie）

－宿屋的主人，在劇中她與櫻是一對夫婦。

尼爾
（飾演：Marisu）

－拿波利奧軍的軍曹，無論有幾多障害也會努力將其越過。

織姫
（飾演：Myriel 主教）

－成功將 Jan 改心的主教。

女剣士アスカ見参!



DC	2002年 2月7日
SEGA ● RPG	
6800 日圓 ● GD-ROM	
44Blocks	

不思議之迷宮風來之思寧外傳 ~ 女劍士飛鳥見參！~ 天輪國回復和平後的另一新挑戰？

TEXT: AINHO

即將於DC上推出的「風來之思寧」系列最新作《女劍士飛鳥見參！》，隨著發售日期逐漸迫近，廠方所發放遊戲的資料量亦差不多見底。有留意我們之前的介紹，相信大家都對此作的認識度不淺，然而這個系列最吸引的地方，莫過於當中多采多姿的要素，這次就為大家繼續介紹新系統「Electric 箱」、新一批怪物資料，以及故事之後的隱藏迷宮。

製作「Electric 箱」的人到底是……

上次曾為大家介紹過的全新系統「Electric 箱」，箱裡面放入了樣似怪物般的公仔，假若玩者陷入苦戰時，只要將Electric箱投出，裡面的公仔便會飛出來幫手攻擊怪物，而飛出來的公仔頭上會出現一個齒輪般的符號作辨認。不過要留意一點，它們與怪物和主角同樣有HP計算，當HP扣至0時便不能使用。另外在明查暗訪之下，終於找到發明「Electric 箱」的人，他們名叫傑古斯（キチゾー）和巴里（バリバリ），兩人各自經營一間名為「DENDEN 堂」售賣「Electric 箱」的店鋪。傑古斯主要售賣價錢合理的「Electric 箱」，而擁有孤高性格的巴里，所製作的「Electric 箱」都是具有藝術感細胞，所以其售價比傑古斯的為高。至於「Electric 箱」隨著公仔在戰鬥中所累積的經驗值，可在「DENDEN 堂」中裝上回路加以強化，如增加體力或是加入特殊能力等等。



■ 在戰鬥中「Electric 箱」只可使用一次

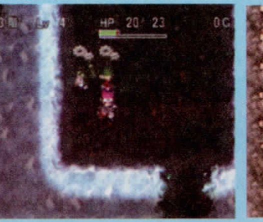
■名稱右邊的數字是表示公仔的體力

巴里

傑古斯

等待你挑戰的隱藏迷宮

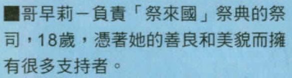
玩者在遊戲中完成天輪國上級篇後，便可進入鋼賀城之中的隱藏迷宮。這個隱藏迷宮其實是鋼賀城的修行場，地方不但大，而且內裡出沒的怪物也是實力超凡，不過這裡實際目的其實是以取得內裡共20個道具為主題，並沒有甚麼隱藏劇情發生。除了以上提及到鋼賀的修行場外，還有一個隱藏故事「八魔天編」，是在飛鳥將鋼賀村回復和平之後而展開的新故事，是講述飛鳥乘船到鄰國「祭來國」參加一個祭典，可是當中有一個名為「八魔天」的謎之集團出現擾亂祭典的進行，於是飛鳥挑戰多個新的迷宮去擊敗他們，而現時公佈了的迷宮包括有「Dorasu 之試練」、「Hubu 之試練」、「Moured 之試練」，這些迷宮的遊戲難度較為苛刻，如有些禁止攜帶道具進入，或是裝備後的武器和防具不能除去等。



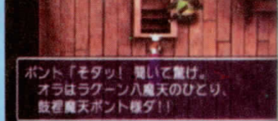
■在「Hubu 之試練」中拾得提升「Electric 箱」能力的回路裝置



■發現藥草和杖！可是之後要面對的是眼前強勁的敵人



■哥早莉－負責「祭來國」祭典的祭司，18歲，憑著她的善良和美貌而擁有很多支持者。



■到底八魔天的出現會否影響到別地的鋼賀村呢？

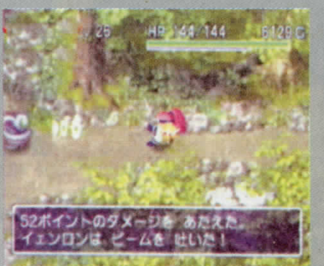
■天心法師－祭來國的長老。

陷阱與怪物們

今集故事舞台天輪國與過往系列同樣有很多不思議的迷宮存在，內裡除有多種個性豐富的怪物外，還有各式各樣會令飛鳥陷入異常效果的陷阱，例如有一定時間內不能讀取卷物、使用各種道具的「封印」、最大能扣掉體力一半的「炸彈」等。



■狂怒馬將軍－與前作「馬武者」屬同一等級，以銀色弓箭作為攻擊武器。



■焰龍－以放出光線為攻擊手段，被擊中會被吹飛至一段距離。



■若般武者－當擊倒後便會化為亡靈顯變成新怪物「亡靈武者」。

TEXT：馬高

PS2	2002年 3月7日
SEGA●SLG	
6800日圓●DVD-ROM	
記憶未定	

創造足球 2002 J. LEAGUE 創造職業球會！

サカつく 2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！

「創造」系列又有新作！全新一集「創造足球 2002 J. LEAGUE 創造職業球會！」將會進軍PS2平台上推出，遊戲無論在資料、系統、內容等各方面都獲得大幅的提升，大家做好熱身、迎接新一輪的足球爭霸！





◆新增更多比賽用片段

全新改良版遊戲PS2登場！新元素，新資料滿載！

今集遊戲所採用的將會是01-02年度日本J. LEAGUE的最新資料，而各球員的能力設定，亦會以今年度比賽的表現作為設定參考。另外，在今集亦新增多條顯示比賽用的片段、球衣會旗款式與及比賽視點選擇等等，令玩者更能夠投入J. LEAGUE熱鬧的比賽氣氛。

繼承DC版「J. LEAGUE 創造職業足球會特大號」的特色，玩者除了可以控制原有16名一隊的球員，亦將可獲得6名二隊成員；玩者需要擁有一定的資金和知名度後，便可以將球隊數目增加至22人，這對於球員的調動或是戰術上的部署，都更靈活及有彈性。



◆要爭霸、買球員啦！



◆球探直接影響找到的球員質素

自由更改球衣號碼

為回應「創造」迷的熱烈要求，過去每當有新球員加入，玩者都需要替該球員編定一個「永久」的球衣號碼，不過來到今次PS2版，玩者將可於一個球季完結後，重新編排每名球員的球衣號碼，由1至29號自由調配。



練習系統更仔細

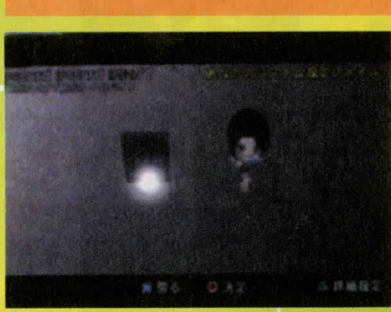
遊戲的練習系統主要由全體練習和個別練習組成，而開發商特別在這方面作出強化，首先在全體練習方面，將會新增「攻擊力強化」、「守備力強化」和「體能〔フィジカル〕」，個別練習方面就會加入「SWEEPER〔スイーパー〕」、「WING〔ウイング〕」和「〔MAN MARK〕マンマーク」。此外，直接顯示球隊能力的分析圖表，將會由原來的五角形變成六角形，增加一項名為「PHYSICAL」的項目，令玩者需要處理的事情又增加了不少。



◆合共11項個人練習MENU



◆特別調整會令球員的疲勞急速上升



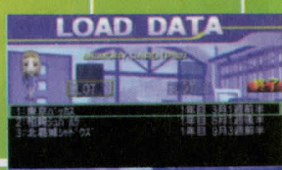
◆BROWSER 畫面

新遊戲、新秘書......

在新一集遊戲內，大家將可看到4名全新面貌的秘書小姐！大家可挑選一名合心意的對象作為工作上的拍擋，此外，除了在遊戲內可看到秘書小姐外，處理SAVE DATA的BROWSER畫面內亦能夠看到她的出現，大家切記不要胡亂將這圖案消除啊！







日米間プロ野球 FINAL LEAGUE™



日本和美國棒球球星的「夢之競演」！日美間職業棒球FINAL LEAGUE

一直以來日本的棒球界是相當封閉的，不過到了近期，有不少日本著名的球星都過了美國的大聯盟「搵食」，導致日本人對美國的賽事興趣大增。SQUARE看準了這個機會，順勢推出這套有齊日美球星的《日美間職業棒球》，讓日本的棒球迷可以在遊戲中看到ICHIRO、佐佐木、新庄等球星的風采！

TEXT：時雨

◆ 野茂英雄以他著名的龍捲風式投球法，和日本最強的全壘打擊球手中村紀洋對決！



◆ 上季最多勝利數投手松板大輔，他投球的姿勢和真實也是完全一樣



◆ 大聯盟最強投手RANDY JOHNSON 和巨人隊主砲松井秀喜

SQUARE 棒球遊戲第二彈

說起SQUARE 的棒球遊戲，大家一定會想起銷量達50 萬套的《劇空間職業棒球》，而這套《日美間職業棒球》則可以說是《劇空間》的續集。在本遊戲中，所有日本職業棒球選手（只限一軍）和美國大聯盟中最具代表性的選手們，將會原原本本地再現！



◆ 最多全壘打數紀錄保持者BARRY BONDS，他獨特的擊球姿勢在遊戲中完全再現

收集自己喜愛的選手 創作最強隊伍！

本遊戲的遊戲模式中，除了一般常見的「ALL STAR」、「TOURNAMENT」和「OPEN」之外，最受注目的是「LEAGUE」這個模式。因為玩者如能在這模式中勝出，便可以獲得一定數目的點數。利用這些點數，大家可以買下更強的球員，以加強隊伍的實力。換言之，大家可以在美日兩邊選出自己喜歡的球星，組成世上獨一無二的球隊！



◆ 在進行交換前先確認球員的能力



◆獲得新球員的方法除了是用點數「購買」



◆ 兩方邊的球員名單都非常厲害呢，在現實中要組成這樣的球隊不知要花多少錢……



◆松板大輔加入METS？日本一的捕手古田也去了美國？如果有時間的話，大家更可以創造出只有日本人的大聯盟球隊！

日本球員穿上大聯盟的球衣！？

在本遊戲中，六隊大聯盟的球會——西雅圖MARINERS、紐約METS、波士頓RED SOX、安那漢ANGELS、洛杉磯DODGERS和紐約YANKEES之球衣都會登場。除了已經大聯盟的球星如ICHIRO、佐佐木主浩等球手外，玩者也可以讓一眾日本球員穿起大聯盟的球衣來比賽！到底在未來他們會不會真的進軍美國呢！

PS	2002年 日期未定
ATLUS ●RPG	
價格未定●CD-ROM	
2BLOCK 以上	

TEXT：春日恭介

真・女神轉生 DEVIL CHILDREN 黑之書、赤之書



溶合了「黑」與「白」的魅力!!

早前在GB上推出過的女神系列遊戲－《真・女神轉生　DEVIL CHILDREN 黑之書》及《真・女神轉生　DEVIL CHILDREN 赤之書》不單大受好評，而且銷售成績亦相當理想，ATLUS方面有見及此，決定推出PS的合訂版。即是將黑之書及赤之書結合在一個遊戲之中。有沒有玩過GB版本的玩官，也不會錯過這個POWER UP的版本吧。

↓→畫面的質素當然是比GB版高出許多了



黑之書的故事

一天，主角甲斐剎那的弟弟－「永久」被突然出現的惡魔擄去，由於剎那當時不是惡魔的對手，所以只好眼巴巴看著弟弟被帶往魔界。及後剎那為救親弟，決定勇闖魔界，決一死戰。

COOL(クール)
是剎那伙伴，溶合了狗的特質，不過牠自己不太喜歡。

惡魔擄去剎那的弟弟，究竟有何目的......?

甲斐剎那(セツナ)
黑之書的主角，每事也深思熟慮，「是不是會有趣？」是他每次行動的問題。毫無戀愛經驗，稱得上是個純情的男孩子。

赤之書的故事

本來主角「要未來」是一心想把被搶走的媽媽的遺物找回，但當找到後，竟無意中知道她在魔界失蹤多時的父親尚在人世，於是便展開她的另一段魔界旅程。



VEIL(ベール)
未來的伙伴，擁有飛行能力，高空工作可以全交給牠。



被奪去母親遺物的未來，召喚了VEIL一起追尋，不過......

要未來(ミライ)
赤之書的主角，是個文武全才的優等生，對什麼事也十分認真，而且每事也會追根究底。是個典型的女強人角色。

遊戲的兩個舞台

雖然遊戲主要是描述兩位主角在魔界的故事，但身為人類的他們，終會有機會要返回現實世界，而故事便是穿梭在這個世界中發展。

現實世界

由於有不知名的黑雲遮掩著天空，令陽光無法照在地上，氣溫更下降至十度以下。故事的舞台會集中在神宮前原宿，兩位主角的學校－原宿小學校，也就是位於這個城市之內。



←剎那和未來也可以在現實世界中找尋伙伴



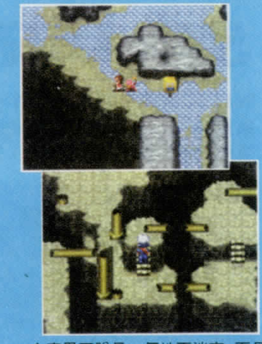
→故事便是從這個幽暗的現實世界開始

魔界

地上的另一個空間，本來是一個叫天界的地方，但後來被妖魔浸蝕，變成了今天的魔界，所以在其中也不難發現有建築物的殘骸。全個魔界共分六個區域，而中心則是大魔王所在的CENCRAL LAND。

故事的主幹舞台－魔界

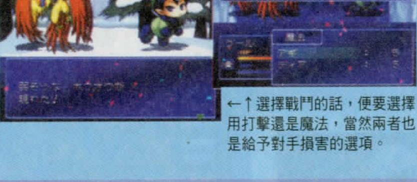
雖然遊戲是有兩個主舞台，不過真正最重要的還是魔界，因為兩位主角的冒險之旅也是建基於這個地方。魔界由六個不同的區域合成，而每個區域也會有市鎮，玩者可以在那裡找到休息及道具買賣的店舖。而一步出市鎮，便即時有被惡魔襲擊的可能。不過其實遇上惡魔也不一定是戰鬥，因為除了戰鬥外，也可以選擇「交涉」，如果交涉成功，不單只不用戰鬥，而且被說服了的惡魔還會加入我方，而整個戰鬥系統便是由「戰鬥」及「交涉」所構成。



↑魔界可說是一個地下迷宮，而且隨時會有惡魔出現，一定要小心!!

戰鬥





←↑選擇戰鬥的話，便要選擇用打擊還是魔法，當然兩者也是給予對手損害的選項。

交涉



←遇到想得到的惡魔，進行交涉
→成功的話便會成為「仲魔」

PS版本的分別!!

由GB搬到PS上的遊戲，相信不會有人希望是「忠實移植」的吧。除了畫面及劇本有強化外，還加入了GB版本不能出現的配音，還有的便是動畫，這兩種新加入的元素也會在遊戲中的EVENT內出現。而惡魔也會有大量原創的加入，所以這次《真・女神轉生　DEVIL CHILDREN　黑之書、赤之書》被稱為是「惡魔孩子」的極品。

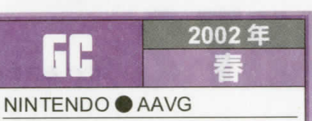


可以派出自方的仲魔進行交涉



這是OPENING的動畫，在遊戲中還會有大量的動畫播放。





NINTENDO ● AAVG
售價未定● 8cm 光碟
8cm 光碟

STARFOX ADVENTURES DINOSAUR PLANET



有人說：任天堂的其中一筆最大資產，是擁有一大批膾炙人口的經典角色；的而且確，這批角色為公司帶來了顯赫的名聲和源源不絕的財富。今次介紹的GC本年度上半注目大作『STARFOX ADVENTURES DINOSAUR PLANET』，究竟能否為這個著名系列再創高峰？

TEXT: KACHUN


◆FOX將會從太空走到陸地展開新一輪冒險旅程。

從原始大地到宇宙空間的冒險之旅！

◆謎一般的新女角--KRYSTAL；究竟是敵是友？

今次GC版的『STARFOX ADVENTURES DINOSAUR PLANET』，基本上是個動作加冒險的全新遊戲。遊戲講述主角FOX，降落「恐龍星」的大冒險故事。玩者需要利用不同動作，並透過仔細思考，解開遊戲內的各個謎團，藉以讓遊戲繼續進行。與此同時，本作又保留了系列傳統的射擊元素；作為與前作的銜接之餘，亦讓一眾舊玩家回味和享受到在宇宙展開射擊戰的樂趣。角色方面，除了主角FOX以外，更有一個名為「KRYSTAL」的女角將於今集遊戲內登場。這個系列以首個主要的女角，詳細資料暫時仍未公佈，只知道她將會是今集故事的關鍵所在。另外，她的名字與FOX愛用的武器「KRYSTAL STAFF」相同；這究竟是巧合，抑合隱藏著甚麼玄機呢？

身手不凡的勇者--FOX

系列以至今集遊戲的主角；一直駕駛著「艾雲號」〔アーウィン號〕、在浩瀚無邊的宇宙四出闖蕩的他，輾轉間來到被恐龍將軍佔據的「恐龍星」。在今次遊戲內，FOX除了會利用手上的「KRYSTAL STAFF」與敵人作戰外，更會有騎著恐龍在大地上奔馳疾走的場面。

謎一般的女孩--KRYSTAL

至目前為止，除了性別和名字以外，有關她的一切仍然是個謎。對FOX來說，究竟是敵是友？造型設計以貓為藍本，由此推斷，她會是「恐龍星」上居民的機會會較低。經常穿著輕便服裝，騎著翼龍到處走動，相信會是個性格活潑的角色。

可信賴的同伴--TRICKY

恐龍星的王子；就如造型中所見，仍處於孩童階段。遊戲內除了會成為FOX冒險之旅的同伴外，亦將是他解開遊戲內部份謎題的關鍵。


◆TRICKY 會從旁為FOX提供協助。

遊戲內容設定，要CHECK！

最後為大家介紹有關本作各部份的基本設定。雖然目前能夠為大家提供的資料仍相當有限，但作為一位忠實『STARFOX』迷，以下的資料您又豈可輕易錯過？

冒險部份

與N64版『薩爾達傳說』系列一樣，玩者需要在3D立體的空間內進行冒險旅程。玩者需要用自己的智慧和技巧，在TRICKY的帶領下，利用KRYSTAL STAFF，加上惑星上找到道具等，解開一個又一個的謎團。


◆在GC機能的支援下，惑星的自然環境如實重現。

射擊部份

作為『STARFOX』系列新作，又豈可缺少射擊遊戲部份呢！在今集中，FOX仍會駕駛著愛機「艾雲號」，在無邊的宇宙與敵人進行連場大戰。玩法雖然沒有太大改變，但一個更真實、更刺激的『STARFOX』遊戲，也絕對叫人期待呢！


◆前作的LOCKING SYSTEM將於本作射擊部份繼續保留。



◆與恐龍將軍的黨羽展開激戰！

世界觀

原來被稱為「原始之樂園」的「恐龍星」，被邪惡的恐龍將軍及其部下佔據，變成了一個混亂的世界。FOX他們為了打倒恐龍將軍，便來到「恐龍星」。

PS2 2002年2月14日
SEGA●ETC
5800日圓●
161KB

SPACE CHANNEL 5 PART 2

TEXT: 音日恭介

三大新要素直播!!

在DC上大受好評的音樂遊戲「SPACE CHANNEL 5」快有新作出推，而新作則命名為《SPACE CHANNEL 5 PART 2》，是一個結合了音樂、節奏、舞蹈及動作的大型遊戲作品。而且新一集中更加入了大量新的元素，無論是否喜歡這類遊戲作品，也值得大家試一試。(圖24,25,29)



↑在「持續」狀態時，URARA會被粉紅光包圍→配合音樂節奏，在適當時間放手......!!

1 持續入力

這是一個令跳舞動作更多元化的追加輸入，在前作中，玩者只需要用十字鍵及兩個按鈕來進行遊戲，而在今作，則多了一種新的輸入技巧，這主要是在戰鬥時使用的，本來只有上、下、左、右及SHOOT五個動作，而這個新動作則是「持續」。在需要的情況下，要按緊指定按鈕，主角URARA便會進入「儲勁」的狀態，配合適當的節奏再放開，做出SHOOT的動作。在文字上的確是比較難表達，不過簡而言之，大家可以理解為「延長音」，即是如果是兩拍動作的話，在後面加上一個附點，即是延長了一拍，理論上就跟「持續」這個新系統相近似。

3 歌詞 BATTLE

在今集中，大家不單可以聽到出色的音樂，而且遊戲還會有歌曲提供。這是一個名為「歌詞BATTLE」的戰鬥模式，在內裡大家也是要跟對手的動作跳舞，不過在畫面上會出現類似KARAOKE的歌詞，而且還會有歌聲演出，情況就好像以舞蹈帶動歌曲一樣，若出了錯，歌曲便會變得遲緩或過急。就這樣看好像沒有什麼吸引，但當真正遊戲時便會明白個中有趣之處。

2 RHYTHM BATTLE

在今集中，戰鬥的方式不再局限於跳舞，而是會加入各式各樣的樂器，這種戰鬥模式便是稱為「RHYTHM BATTLE」。進入這個戰鬥模式後，玩者會被強制演奏樂器，不過方法也不是太難，只要在適當時間按十字鍵的「下」便可以。而基本上也是跟跳舞一樣，要重複對手所彈過的節奏。



↑二人鼓之對決，究竟還會有什麼樂器呢?←兩位報導員以結他決勝負!!

新敵人—「跳舞團」

今次，URARA要對付的是一個名「跳舞團」的秘密組織，雖然表面上不見得是一個可怕的組織，但他們以「跳舞」自居，可見得一定不會是弱者。

SHADOW

跳舞團的行動隊長，率領著組織的機械人，在世界各地以跳舞把人類擄走，紅色的圍巾是他的特徵。



機械人

絕對服從SHADOW的跳舞團團員，以眼睛來催眠人類跳舞，而且還會放出「跳舞電波光線」。



PURGE

跳舞團團長，謎一樣的人，除了外號，其他一切不詳。

主線遊戲以外

在今集中，不單有主線遊戲可供遊玩，另外還加入了附加遊戲「URARA DANCE」、「更衣室」及「仲間時間」。URARA DANCE是一個有很多小遊戲的模式，每完成一個，便可以得到一件URARA的新衣服。而得到新衣服後，便可以在「更衣室」內試穿。最後一個「仲間時間」是列出所有被URARA救出的人物的資料，對SPACE CHANNEL迷而言，絕對是一個天大的喜訊。



URARA DANCE　　更衣室

硬件

TRANCE VIBRATOR

在「Rez」時大受好評的TRANCE VIBRATOR，將可在SPACE CHANNEL 5 PART 2內繼續使用，有了這個裝置，可以令玩官更能掌握拍子節奏，而且還可以大大加強臨場感，令遊戲更接近體感遊戲。

DC 版特別套裝



手袋



耳筒



套裝外貌



時鐘

 *開發中畫面

虹色ドッジボール 乙女たちの青春

TEXT: AINHO

PS | 預定2002年發售 | ATLUS ● SPT

● CD-ROM

6800日圓(豪華包裝8800日圓)

記憶容量未定

育成與動作要素兼備的美少女躲避球遊戲《虹色躲避球～少女們的青春～》，遊戲中登場的全22位角色均為一眾美少女，不過最使人注目的就是每組都由每位人氣的插畫家負責，排名不分先後有吉崎觀音、るりあ046、飯塚武史、安曇雪伸、介錯、六道神士、近藤敏信、伊藤真美、あかやまゆきへ、西又葵、劍康之、現津みかみ。遊戲開始時玩者會有兩名主角選擇，然後以臨時監督的身份去訓練自己的隊伍，最終以勝出校內舉辦的聯賽為目的。

取得優勝為目的

遊戲中的世界，是一個十分盛行躲避球這類運動，而遊戲的主角將會擔任一間女子學校的躲避球臨時教練。玩者需要從四隊候選中選出一隊進行聯賽，最終以奪得優勝為目的。在選手的練習時間中，將有體調管理、精神指導等項目讓玩者選擇去育成她們。



漂亮的女角是本作賣點之中



4對4的比賽



達成特定條件便有Event發生



必殺技的引入令比賽更為激烈

遊戲系統GAME SYSTEM

本作中，將會分為選手的育成SLG和比賽這兩個部份。隨著選手的練習，她們的能力值便有所提升，遊戲當中達成特定條件，更會有角色的Event發生。至於比賽部份中，玩者將可操作自己親手育成的選手們，而各選手在比賽中各有一個HP值，當被對手所發的躲避球擊中便會減去，扣至0時便要退出比賽，另外也可以使出必殺技將對手造成重大損害。此外遊戲除了以進行故事的Venus League模式外，還有Free Play和對戰模式可供選擇。



莉菈・詩多莉多
所屬隊伍：Fortune Angles
年齡：18歲
身高：176cm
體重：58kg
三圍：B94W58H90
美國出生，但能操日本語奇怪的人。



速水飛鳥
所屬隊伍：Crimson Phoenix
年齡：18歲
身高：164cm
體重：54kg
三圍：B84W58H86
責任感非常強的女子，為了自隊的利益而不惜去拼搏。

堂本音苑
所屬隊伍：Lightning Knights
年齡：17歲
身高：163cm
體重：50kg
三圍：B87W58H86
活潑開郎的女子，但對躲避球經驗十分淺薄，而她的球衣是最多球隊最具人氣。



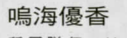
宮武和歌
所屬隊伍：Wild Lynx
年齡：18歲
身高：180cm
體重：65kg
三圍：B88W62H92
另一位美國出生的女子，體格和力量也相當驚人，不利與她作正面的交戰。



緒方真琴
所屬隊伍：Soul Sabers
年齡：17歲
身高：161cm
體重：53kg
三圍：B81W60H82
熱血的少女，對躲避球運動十分之鍾情。

阿久津楓
所屬隊伍：Silent Vipers
年齡：17歲
身高：168cm
體重：52kg
三圍：B80W56H84
性格冷靜，做事謹慎的女子。往往憑著體力和策略去取得勝利。

橘亞嘉莉
所屬隊伍：Jewel Valkyrie
年齡：14歲
身高：152cm
體重：40kg
三圍：B74W54H76
賽前具有豐富作戰計算的她，是校內最年少的一位。



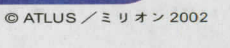
鳴海優香
所屬隊伍：Holy Pogasus
年齡：18歲
身高：156cm
體重：45kg
三圍：B78W58H80
經常顯露出一副笑臉的她，配上身穿的球衣令她更顯得健康活潑。





戀積留璃
所屬隊伍：Mystic Mermaid
年齡：16歲
身高：156cm
體重：44kg
三圍：B74W56H77
某大財團的千金。高貴的氣質，配上身穿的水手服就是她魅力所在之一。

永瀨舞
所屬隊伍：True Crusaders
年齡：18歲
身高：174cm
體重：58kg
三圍：B81W56H82
對自己實力擁滿自信的女子，時常獨自練習。



讓您親手繪畫角色，然後對牠加以培育、並進行各類戰鬥的全新類型RPG遊戲『GARAKUTA名作劇場 塗鴉王國』；經過之前的介紹後，相信大家對本作都已經有了基本的認識。今次筆者將會為大家送上遊戲內幾個主要角色的設定資料，並披露有關本作序章部份的故事內容。

PS2	2002年 春
TAITO ● RPG	
6800日圓 ● DVD-ROM	
600KB	

TEXT: KACHUN

GARAKUTA名作劇場 塗鴉王國



如常地前往觀賞「塗鴉戰鬥」途中，遇上一名叫MONO的少年。

遊戲主要角色全公開！



HIBANA〔ヒバナ〕

-堅強而聰穎的現實主義女孩、12歲-
與弟弟TARO二人，在「GARAKUTA市場」〔ガラクタ市場〕附近的空地生活。12年前被人遺棄於村內，後來被一對姓GALIREO〔ガリレオ〕的夫婦收養，視如己出地將她養育。可是，因受到不明的病魔侵襲，令這對夫婦中的妻子在誕下兒子TARO後便一命嗚呼，而丈夫GALIREO本人更不知所縱。當時，只有5歲的HIBANA則下定決心：「就由我充當TARO的母親吧！」



TARO〔タロー〕

-住在「GARAKUTA市場」、HIBANA的6歲弟弟-
為人有點遲鈍和冒失，因此經常激怒姊姊。興趣是作塗鴉繪畫，但卻連買必需品--塗鴉天使「PENGEL」的錢也沒有；而TARO亦沒有向姊姊道出想作塗鴉繪畫這件事。雖然如此，在TARO的內心卻有一個夢想，就是通過塗鴉繪畫來儲點錢，然後到世界各地旅行......「而且，遲早我要把父親找回來！」



PENGEL〔ペンジェル〕

-為塗鴉添上生命的小天使-
某日突然在HIBANA和TARO面前出現，屬塗鴉的天使。由他所畫出的塗鴉繪畫，會從畫冊中彈出，然後如世上其他生物般自由活動；故他其實擁有讓塗鴉作品現實化的神奇力量的。與HIBANA和TARO相遇後，便成為二人在塗鴉世界冒險的嚮導。「說到底，PENGEL就是將您心中所想化成塗鴉的珍貴朋友！」



MONO〔モノ〕

-謎之人物-
在遠離村落的西邊之國，與GALIREO一同生活達數年之久的謎之少年。得到HIBANA等的信件後，MONO來到「GARAKUTA市場」，並告訴HIBANA等人：「GALIREO......妳們的父親，已經過身了。」



憲兵

-強取「COLOR石」的討厭傢伙-
為管轄「GARAKUTA市場」人民而被派駐的士兵；經常保持威嚴的態度，並會將任務忠實地完成。他會從村民手上，奪走在「塗鴉戰鬥」〔ラクガキファイト〕中衍生出來的「COLOR石」〔カラー石〕；即使宣稱是當作課稅般徵收，但包括HIBANA在內的村民都討厭他。可是，究竟是誰向他下命令？任務的真正目的又是甚麼？以上問題則仍然是個謎。

序章故事初探

最後，為大家揭示有關本作序章故事的精彩內容。遊戲一開始，先會敘述熱愛「塗鴉戰鬥」的主角HIBANA和TARO兩姊弟，為了搜尋失蹤的父親，每日都將書信放在玻璃樽內，然後將它拋進大海。某日，一位叫MONO的少年突然出現在他們面前，並告知他們有關GALIREO的死訊；究竟這位少年是誰？他與失蹤的父親有何關係？而三人的命運又將如何？那就要留待玩者自己在遊戲內慢慢找答案喇！



MONO的出現，主要是告訴主角兩姊弟有關其父親的死訊。

HIBANA不相信養父GALIREO已死。

兩姊弟的命運如何？

FORMATION SOCCER 2002

與隊友一起挑戰冠軍寶座

GBA	2002年 春季
Spike●SPT	
未定●盒帶	
未定	

TEXT：MARKS

大家將會在Gameboy Advance上玩到充滿速度感的足球遊戲—《FORMATION SOCCER 2002》。雖然基本以方向掣和A、B掣來操作，但亦會刺激到出手汗。這遊戲的特徵是視點以縱向來進行。此外，遊戲為了讓玩者可以感到自己參加比賽的感覺，因此玩者可以操控自己選擇的球員，其他球員則由電腦控制，而這就是「操作選手指定系統」。使用通信CABLE的同時，其他的球員便會由朋友分擔操控，當然需要控制同隊才可以協力。



比賽的準備

雖然只是攜帶的手提遊戲，但是亦可以在比賽前和比賽時進行球員更換，這是因可以自由地選擇球隊隊形。可是，平常地玩並不能取得絕對的勝利，因為需要最好球員的同時，亦同樣要一個對付敵對球隊的攻擊和防禦的隊形，才可以取得世界最強的寶座。





各式各樣模式

準備了豐富的模式是遊戲魅力之一，而這遊戲當中會有與各國的代表隊伍爭奪世界冠軍殊榮的「World Campionship」等四個模式進行遊玩。此外，亦有「OPTION」和「Soccer Data Bag」等方便的機能。充實的內容令玩者完全體驗足球的比賽方式。





Practice

練習用的模式，從而在這裡熟習遊戲的基本操作。不單，選擇FREE KICK和CORNER KICK等死球的練習，而且可以從實戰中進行練習。



World Campionship

由世界各國的代表隊伍進行比賽，從而決定世界冠軍得主是誰？到底最後能否引領自己所喜好的球隊就要看看玩者有沒有這個本事了。

Exhibition

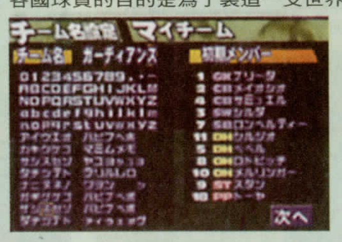
自己的球隊和對戰球隊兩隊都可以由自己選擇來進行一場比賽，而當然可以重複地選擇與所有世界各國對戰。使用通信CABLE更可與朋友進行對戰。





My Team

與世界各國代表隊對戰時，從打敗的代表隊中搜集球員的模式。集合各國球員的目的是為了製造一支世界最強的球隊。





GBA 2002年 3月29日
NINTENDO ● SLG
4800 日圓 ● 盒帶

TEXT:Sugi



新職業、新角色

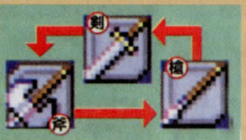
《FIRE EMBLEM》於GBA上推出的最新作《封印之劍》，在GBA玩家之間的矚目度頗高，可說是今期的手提機大作之一。以下將會為大家介紹有關武器、魔法的相性，及最新公佈的新職業、新角色。



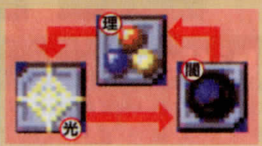


武器、魔法相對論

一如以往同系列的特色，每件武器、魔道書均有其屬性，而每種屬性，都會有其有利與不利的屬性。例如劍系的武器，與斧系武器對戰時會顯得有利，但與槍系戰鬥則會處於劣勢。若玩者以持劍的角色攻擊持斧的敵人，武器的攻擊力及命中率均會獲得提升，而敵人反擊的攻擊力及命中率則會下降。武器的屬性分為「劍」、「斧」、「槍」，相性是為「劍」比「斧」強，「斧」比「槍」強，「槍」比「劍」強。而魔法方面則分為「理」、「暗」、「光」三種，「理」比「光」強，「光」比「暗」強，「暗」比「理」強。



◆武器的屬性



◆魔法的屬性



◆選擇適當的武器，攻擊力、命中及回避率均有大幅度提升


◆沒有屬性關係的話，一切也會維持通常水平

新角色



魯特加（ルトガー）

「利基亞」地方的諸侯雇用的劍士。對「比倫」王國極之憎惡，但原因不明。謎一般的男人。

迪克（ディーク）

「利基亞」地方一個小型傭兵團的領導者。以往曾是「艾多魯尼亞（エトルリア）」王國的劍鬥士，現在亦受到同伴們的敬仰。

查杜（チャド）

在一所位於「比倫（ベルン）」與「利基亞（リキア）」國境附近的孤兒院成長的少年。在「比倫」的對外侵略中，孤兒院的院長被殺，查杜為了報仇而離開孤兒院，展開他的旅程。



波爾斯（ボールス）

「利基亞」同盟的盟主，奧斯蒂亞（オスティア）家的騎士。正義感強，貫徹騎士道精神的他頗受歡迎。

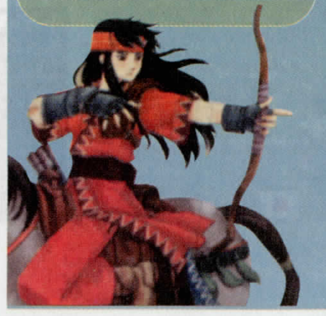


露爾（ルゥ）

與查杜在同一所孤兒院中生活的少年。在院長被殺後，查杜亦離開了孤兒院，為了保護孤兒院的同伴，讓他們能逃到「利基亞」的都市，露爾唯有拿起魔導書，向「比倫」作出抵抗。

素（スー）

大陸東方廣闊的沙加（サカ）草原的有力部族族長，達恩（ダヤン）的孫女。在「比倫」侵攻的時候，她的部族被全滅，被迫開始了她的逃亡生活。



新職業－遊牧民

在《FIRE EMBLEM》系列中首次登場的職業，就是素的職業－遊牧民。遊牧民屬於騎兵系，擁有高移動力，而且武器是弓矢，因此非常適合作一擊離脫的戰法。此職業看上去與弓騎兵好像沒有甚麼分別，到底遊牧民有何過人之處呢？拭目以待。





《GETBACKERS 奪還屋》中也有登場的CARD GAME！

神之記述 ILLUSION OF THE EVIL EYES



GBA	2002年 3月
KONAMI ●TAB	
5800 日圓●ROM 帶	
電池記憶	

TEXT：時雨

繼《遊戲王》之後，KONAMI 的另一套新作TRADING CARD GAME《神之記述》已決定在GBA上發售！這套CARD GAME 是由KONAMI 所原創，最近在漫畫《GETBACKERS 奪還屋》中也有登場過。GBA版的《神之記述》除了會將原本的CARD GAME 完全移植外，還會加入故事模式，玩者只要順著遊戲劇情之發展，便能自自然然學會遊戲的玩法，到了後期，玩者還有機會和歷史上的偉人們對戰！

當大家完成了STORY MODE後，遊戲並不就此完結，相反，《神之記述》的「正章」才剛剛開始。因為玩者這時可以透過FREE MODE自由地選擇對手進行對戰，調整DECK（即玩者所使用的牌庫）和戰術也更為方便。另外，大家也可以用通訊CABLE 和朋友對戰和交換咭牌，讓玩者充分感受到TRADING CARD GAME 的樂趣。

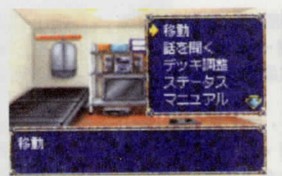


◆這便是遊戲中對戰時的主畫面，畫面可以上下捲動，讓玩者確認整個戰局


◆利用不同種類的咭去獲得VICTORY POINT，以取得勝利

《神之記述》之故事背景

神之記述是甚麼？
那些名留青史的偉人們，
曾支配整塊大陸的巨大國家，
他們為甚麼可以完成這些偉業？
在考古發掘中，發現到那些不可能在該時代存在，
擁有高度文明的工藝品。
世界各地也都流傳著擁有超越人智力量的眾神之傳說。
如果，這就是我們未知的超古代，
或者是異世界確實存在的證據的話……
現在你手中握著的便是「神之記述」之力量。
你會成為新的霸者，
還是成為戰爭之海的藻屑？
你、和這星球的新命運現正展開。



◆STORY MODE 中，經常會有這類AVG 遊戲的選項出現



◆從自己擁有的咭牌中，選擇有用的組成自己的DECK




◆在店內購入新咭


◆比賽的參加者除了普通人外，還有歷史上的偉大領袖們


◆織田信長？

STORY MODE 內容介紹

《神之記述》的STORY MODE 是以冒險遊戲的形式進行，故事由玩者不慎跌落某個異次元空間開始，而這個空間正是《神之記述》CARD GAME 的大會會場！玩者依著美少女NAVIGATOR 的指示，一邊學習遊戲的玩法之餘，一邊為突破預選而努力。到了遊戲的後半，玩者進入了決賽部份後，更要和歷史上曾樹立過豐高偉績的偉人們對決！到底玩者能否將他們擊敗，解開《神之記述》之謎？









◆登場咭牌達200種以上！

CHORO Q HG 2 續集失敗理論再次成立

チョロQ HG2 CHORO Q HIGH GRADE 2 ©TAKARA CO.,LTD.2002

PS2	2002 年 發售中
TAKARA	
●RPG ●5800 日圓	
60KB 以上	

TEXT：萬教之父

賽車遊戲到了日今日實在已經跳不出一個小框框，而中一間有推出賽車遊戲的生產商TAKARA，自從推出《CHORO Q》之後，便一直依靠這產品不斷的生產商品，收個滿堂紅，可是，遊戲方面卻是每況愈下……

漫無目的之旅程

《CHORO Q HG》相信大家也可能玩過了，遊戲的確相當新鮮，因為在這RPG遊戲之中，根本沒有人物的存在，所有的角色便是遊戲之中不同款式的Q版賽車，這些充滿生命的賽車實在非常可愛，所以《CHORO Q HG》可算是一隻相當可愛的遊戲。

然而，《CHORO Q HG 2》雖然是承襲了《CHORO Q HG》的作風，使用有生命的Q版賽車來作遊戲之中的主角和其他人物，不過，在這次的《CHORO Q HG 2》之中，遊戲便失去了RPG遊戲之中最重要的故事性，所以大家可能會有一種「行行企企」的感覺。

遊戲之中，玩者控制的當然是車一部，任務？這個可不大清楚，不過，大家可以為自己訂下一個目標，便是要挑戰所有的賽事，因為，一開始之時可以參與的賽事只是C GRADE而已，所以，大家應該多賽車，直至完成所有的賽事為止。而且在賽車的地點亦是更換零件和SAVE的地點，相當重要呢！







依然是一隻PS水準遊戲

PlayStation 2一直以來給人的印象也是非常華麗的畫面，不過，這次的《CHORO Q HG 2》給玩者的感覺便是一隻和《CHORO Q HG》一樣的遊戲，完全沒有進步，所以，基本上這遊戲只是停留在前作的階段而已。

而以遊戲畫面來說，仍然是非常「粗」，完全不像是PS2應該有的華麗，這一點是令玩家非常失望的。另一方面，以賽車遊戲的立場，在賽車時的操作尚算可以，不過，在轉彎時不時會有不暢順的情況出現，這亦表現出遊戲本身製作水準不高的事實。






生存的目標是影貼紙相？

在遊戲之中，除了四處遊盪之外，可以做甚麼呢？其實除了賽事之外，玩者也可以到處影「貼紙相」。

WHAT？為何會是影「貼紙相」呢？原來這也是玩者在遊戲之中的工作之一，因為不同的城市之中，也會有很多影貼紙相的地點，對於這些地點，玩者可以當作是「CHECK POINT」，雖然沒有SAVE作用的，不過，也要多些影啊！





比賽只是為了賺錢

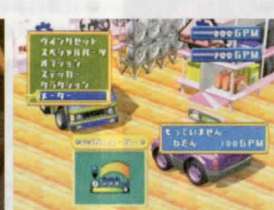
在以上曾經說過，大家可以多些參加賽事，為的是甚麼呢？當然是為了自己的將來，因為要勝出的話，便要多些比賽，賺多些金錢，這樣才可以在「PARTS SHOP」之中購買改造自己的配件，這些便是賽車的真正目的。而在賽車之中，得到的名次不同，所得的金錢亦會不同，而在GRADE C之中取得冠軍，便可以得到800獎金，然而，要勝出多少次，才可以令改裝自己，變成可以取得好成績的車呢？這個便要大家在遊戲之中自行探討了。













PS2　2002年1月17日
KONAMI ● SPT
6800日圓 ● CD-ROM
139KB

CLIMAX TENNIS™
クライマックステニス

TEXT：馬高

又一隻以網球為主題的運動遊戲，過往同類型的作品都會集中以男性球員為主，隨著女子網球日漸受球迷注目，一個完全以世界女子職業網球巡迴賽為主題的遊戲終於正式面世！打算購買而又喜歡女子網球的朋友，今次介紹的「CLIMAX TENNIS」就千萬不要錯過喇！

WTA授權女子網球遊戲！

「CLIMAX TENNIS」獲得世界女子網球員協會〔WTA〕正式授權的網球遊戲，多位現今網球壇上有名的女子網球好手，都會在本作內同大家見面，其中包括軒姬絲〔MALTINA HINGIS〕、戴雲波特〔LIN DSAY DAVENPORT〕、卡佩雅蒂〔JENNIFER CAPRIATI〕、杉山愛等共20名球手。此外，開發商亦相當強調畫面質素方面，特別邀請澳洲網球手杜姬〔JELENA DOKIC〕為遊戲負責MOTION CAPTURE〔動態擷取〕，令遊戲中運動員外貌特徵做成的角色、順暢而自然的打球動作更具真實感，大家可以完全感受到現今世界女子職業網球壇的比賽盛況。



收錄多位現役球手



軒姬絲呀！

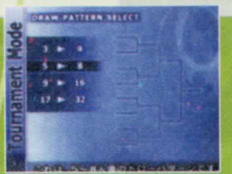


比賽視點由你決定

遊戲模式一覽……

今次遊戲主要分為3種模式，分別是「EXHIBITION MODE〔エキジビション〕」、「TOURNAMENT MODE〔トナメソト〕」和「TOUR MODE〔ツアー〕」。「EXHIBITION」屬一場過的表演賽模式，玩者可以在模式內自由選擇喜歡的球場及對手作賽。「TOURNAMENT MODE」會以錦標賽型式進行，可供最多32名球手參賽，比賽的盤數、單雙打以至賽程編排等等都是由玩者自行設定，至於最後的「TOUR MODE」，是模仿現實中4大滿貫網球比賽製作而成的，在這裏大家除了可以參加一連串的世界巡迴比賽外，遊戲更可讓玩者自行設定球手參賽呢！





參賽人數設定



自行編排賽程

小心球員的情緒！

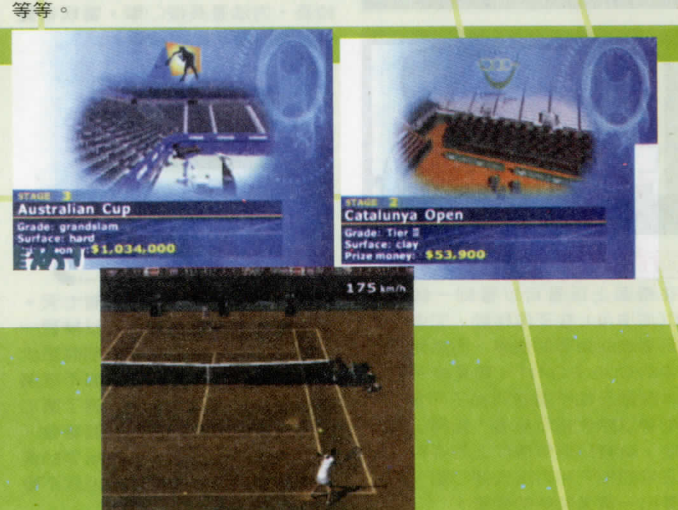
開發商除了著重畫面質素方面之外，亦相當強調遊戲的AI〔人工智能〕。每名登場的球手都會擁有她不同的能力和特徵，在比賽中球員的「精神狀態」成為了勝負的關鍵所在，「精神狀態」會直接影響球員在比賽中的表現，當球員處於低沈的時候，就會出現球速變慢、反應下降等情況發生，要避免這種情況發生，大家就要加倍小心啦！

至於操作系統方面，遊戲採用簡單、易懂的操作方式，相信花不小時間你就能完全學懂它的玩法。整個遊戲的操作主要由方向掣和兩個按鍵組成，當然，電腦的AI〔人工智能〕會視乎玩者按鍵的時間、企位等自動做出如「空中截擊」、「抽擊」等在現實網球比賽中常見的動作。



球場種類

與現實中女子世界職業網球巡迴賽一樣，遊戲內的球場將分為泥地場、硬地場及草地場三種。每種球場都會有它本身的特色，直接影響球員比賽中的表現，好像是泥地場令網球落地後球速變慢，硬地場有利一些擅於上網的球手等等。



草地場

PS2 2002年 1月17日
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
● ACT2800 日圓● CD-ROM
142KB 以上

盡情演奏歷代之名曲 BRAVO MUSIC 超名曲盤

TEXT：時雨

在上音樂課時聽過的古典名曲，現在竟可以親手演奏出來！《BRAVO MUSIC 超名曲盤》的魅力，是在於透過極簡單的操作，玩者便可以一嘗成為音樂指揮家的滋味。而且遊戲內收錄的12首樂曲，全都是你和我都一定聽過的超名曲，作為欣賞古典音樂的入門方法也非常不錯！

STORY

少年樂團「BRAVOES」和指揮家TAKT成功將音樂的美好之處告訴給世人，但意想不到的是他們的影響竟然超越了宇宙到達了遙遠的火星，「地球的音樂實在太美妙了！」火星人於是動員了一隊宇宙艦隊前往地球，目的是為了聽BROVOES的演出！不過問題是平時十分和善的火星人一旦發起脾氣來，隨時會引發大災難！如果BRAVOES的演出不佳……(汗)距離火星人到達的日子還有一星期！







遊戲玩法

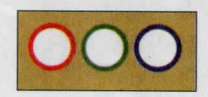
在畫面上玩者可以看到一個圓球CUE BALL在不停移動，它會告訴玩者歌曲節奏的快慢，而畫面上固定的CUE POINT（數量視乎歌曲本身是三拍子還是四拍子而定），則會以顏色指示玩者「指揮」的力度。玩者只要依據以上的資料，以正確的拍子和力度去按○掣，便能奏出一首首美妙的樂章！





CUE POINT 說明

CUE POINT 的顏色代表玩者按掣時的正度。綠色是正常，紅色是強，而藍則是弱。



如果CUR POINT內有箭咀，即代表玩者在按掣的同時還是加按該方向的十字掣。



有星的CUE POINT代表要將該拍拉長，方法是長按○掣，當玩者覺得足夠時便可繼續演奏。

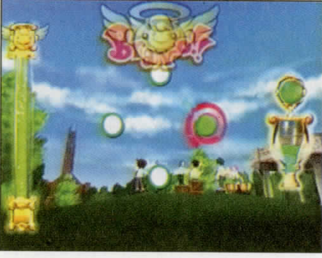


遊戲流程
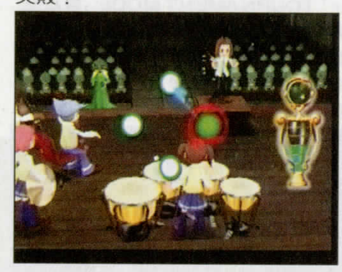
距離火星人到達的日子只有七天，頭六天內玩者每一天都可以練習一首歌曲，你一定要在這段期間至少練好四首歌曲，否則便會開不成演奏會而GAME OVER。到了第七天，玩者便要舉行正式的演奏會，連續表演四首樂曲，這時玩者的表現會影響到最終的評價，但就不會GAME OVER。



◆平時練習時要保持取得GOOD或BRAVO的判定，才能進入「ANGEL MODE」，代表可以過關



◆當演奏途中取得最差的「Baaad」判定時，便會進入「DEVIL MODE」，長此下去的話演奏便會失敗！



◆在演奏會上玩者無論表現如何也沒有關係，但在火星人面前絕對不能失威！

STORY MODE 內可以演奏的六首名曲攻略

第五交響樂《命運》第一樂章

貝多芬的名曲之中的名曲。難易度比較高，中途會突然改變節奏，在中盤至終盤部份有強、弱不斷交替的部份，要小心看清楚。

《G 絃之歌》

巴樂克時代「音樂之父」巴哈之作品。由於歌曲的節奏一致，而且在每個小節中音樂的強弱也不會改變，可說是最適合初心者的入門曲。

芭蕾組曲《胡桃夾子》之《花之圓舞曲》

柴可夫斯基膾炙人口之作。在歌曲的途中有微妙的節奏變化，而在後半有大量箭咀出現的部份，玩者只要按實方向掣的上方便能輕鬆過關。

交響詩《我的祖國》中《莫爾道歌》

捷克音樂之父史麥塔納最著名的作品。難易度比較高，因為歌曲的節奏會慢慢加快，而且後半有不少「弱中強中弱」的部份。

第九號交響曲《新世界》第四樂章

德弗乍克的作品。最初的部份最為困難，不要因為強弱的變化而導致按掣過快或慢。之後由於歌曲的節奏不變，則比較簡單。

《藍色多瑙河》圓舞曲之王小約翰

史特勞斯的作品。最初的部份節奏會較慢，而且在強弱變化之中還有箭咀，難易度很高。留意終盤也有很劇烈的速度變化。



GRADIUS GENERATION

TEXT：萬教之父

現時在街機的射擊遊戲之上，大家一定會記得「彩京」這間公司，不過，在家用遊戲的射擊遊戲之上，便不可以不提KONAMI了，由她創造的《GRADIUS》，更可被稱為射擊遊戲之中的經典。



經典重現

《GRADIUS》由紅白機到超級任天堂，不論在甚麼地方也是非常受歡迎的射擊遊戲，而在現時最受歡迎的手提遊戲機又怎會沒有份兒呢？這次在GBA之上發售的《GRADIUS GENERATION》，不是甚麼的合拼遊戲又或者移植版本，而是以原本的遊戲作藍本，重新製作的遊戲。

遊戲本身和原本的《GRADIUS》沒有太大的分別，玩者依然是控制著戰機，向敵人的基地進發，當然，敵人的攻擊是會中關比一關強，而玩者為了要提高戰鬥力，便要取得在擊殺敵人之後取得的POWER UP道具，提升自己的戰鬥力及防禦力。

而在遊戲的OPTION之中，玩者亦可以調校遊戲的難度、機體的數量（最多9隻）及連射功能，這對玩者來說已經是非常方便了。



攻勢凌厲．頂得住冇

《GRADIUS GENERATION》之中，共有8版的遊戲，其中最長的便是最後的第8版。在每版的戰鬥之中，玩者也要好好的利用POWER UP來令自己的戰鬥力提升，不過，在這次的《GRADIUS GENERATION》之中，敵人只是玩者其中一個問題，版面的設計才是令玩者最煩惱的東西呢！

在全8版之中，有宇宙的版面，亦有一般的地面版面；有冰天雪地的環境，亦有熾熱的星球之戰，總之玩者希望在射擊遊戲之中要得到的，在這《GRADIUS GENERATION》之中也可以完全得到。

係教學定係表演？

在遊戲之中有一項名為「HINTS」的東西，單從表面看，大家可能會認為這是給大家提示的地方，不過，其實這是一個「示範」的地方，只要是玩者曾經「CONTINUE」過的版面，在「HINTS」之中也會有示範的遊玩，大家如果想記位的話，這將會是一個非常不俗的好地方呢！





玩完可以再玩？

其實玩完全8版的遊戲之後，大家一定已經非常緊張，而且相信手也有點兒麻痺吧！不過，遊戲並未因為出了ENDING而結束，因為在大家面前會出現「二周目」的遊戲。

當然，和其他的同類遊戲一樣，《GRADIUS GENERATION》的「二周目」除了比一周目難之外，敵人的攻擊亦強勁百倍，自問有挑戰精神的大家，一定要試試呢！



GBA	KONAMI
遊戲種類：STG	
發售日期：發售中	
售價：5800 日圓	





再來一個《GGX》

《GULITY GEAR》這個遊戲系列，已經推出了多個不同的版本，無論是DC又或是PS2，也得見這個遊戲對應的版本。能夠一個接一個版本推出，也證明此遊戲有過人之處。今之為大家介紹的，是GBA版，對於一個手提遊戲而言，它又會為遊戲迷帶來什麼驚喜？

不比其他版本遜色

對一個手提格鬥遊戲而言，它已經做得相當出色。首先角色不是以「Q版」形式表達，而且動作亦相當流暢。而且《GG》一貫華麗的必殺技場面，亦沒有多少走樣，不過由於他是手提機版本，所以玩官只可以用十字鍵來控制人物及輸入指令，的確沒有搖桿那麼方便。

新加模式

遊戲有齊一般格鬥遊戲應有的模式，如「ARCADE」、「VS」、「TRAINING」及「SURVIVAL」等。不過有一個新追加的模式為遊戲帶來一點驚喜，那便是「COLOR EDIT」，這個模式可以讓玩官為自己喜歡的角色進行顏色改裝，而完成了的角色，可以在任何模式中使用。只要玩官在選擇人物時，按「SELECT」鍵決定，便可以在該模式中使用自己配色的人物

一擊不再必殺

有玩過此遊戲的讀者也應該知道，GG系列是有一個「一擊必殺」的系統。只要是使出此技，而又成功擊中對手的話，那無論對手的體力有多少，也可以一擊K.O。不過在此GBA版本中，有一個模式是不可以使出此「一擊必殺」的技巧。那便是「3 ON 3」模式。此模式是一個每方選三位角的對戰模式，基本上與「KOF」系列差不多。在此模式中只要輸入指定指令，未敗陣的角色便會在戰鬥中出現在援護攻擊。而這個系統是會消費必殺技能量計，所以「一擊必殺」亦因而在此模式中被刪除。

TEXT：春日恭介

GBA	2002年 1月24日
SAMMY ●FIG	
5800日圓	

TEXT: KACHUN

PS2	2001 年 12月6日〔發售中〕
SCEI ● AVG	
5800 日圓 ● CD-ROM	
360KB 或以上	



一期完故事、流程、隱藏元素全攻略

背景概要

~不知道發生在哪個時代、哪個地點的故事~

ICO長有一對角；而在村內，亦只有他一人頭上長角。根據村內的慣例，一但發現有頭上長角的小孩，他便會如活祭品般，被送往聳立於海上、渺無人跡的城堡去；而今年就是將ICO送往城堡的時間了。

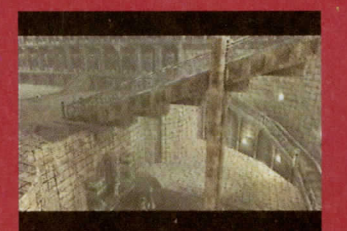


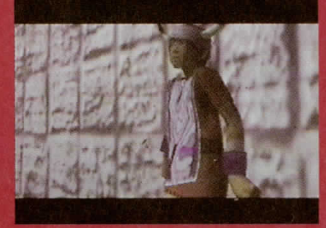
在13歲生辰當日，三名祭司將他帶到城堡去。坐在馬背上的ICO，一路上並沒有作出任何反抗；那大概是因為他一早就明白自己的命運，並將它想成是理所當然的事情吧。城堡內光線昏暗，給人一種死寂的感覺；但ICO還是默默地忍耐著。

不久到達城堡深處、一個滿佈石倉的房間，ICO被關進其中一個石倉內。當石倉的蓋子關上、而又不再聽到祭師的腳步聲時，ICO終於變成只有自己一人，而他亦靜靜地閉上眼睛。

不知道過了多少時間，房間突然開始搖晃.....

載著ICO的石倉從台上掉了下來，而ICO則被拋出倉外；由於撞向地面時的衝擊力，ICO亦因此而昏過去了。在昏迷期間，ICO做了一個與惡魔相遇、並被神秘黑影吞噬的惡夢。醒來後，發現自己獨個兒身處廣大的城堡內，而他亦只有漫無目的地在城內四處走動。ICO的冒險之旅便是如此展開。







遊戲操作一覽

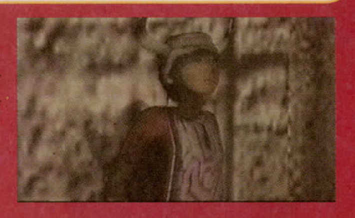
十字制 / 左STICK	主角移動
△制	跳躍
□制	攻擊
○制	做出各種動作〔包括按制、搖鐵鍊、提起道具、點火、推箱等等〕
X制	〔從梯級等〕跳下
R1制	牽著身旁的少女、呼喚少女、〔從梯級或黑影的巢穴〕拉起少女
R2制	拉近視點
右STICK	環視四周
START	暫停選項 / 跳過片段

※在移動時按○制，主角將可做出步行式的前進

角色介紹

ICO〔イコ〕

今集故事的主角；頭上長有一對如牛般的角，亦因為這樣而被送到神秘之城當活祭品。



YORUDA〔ヨルダ〕

ICO在城內邂逅的神秘女孩，身份來歷不明；身上散發白色光芒，似乎擁有不可思議的能力。



黑影女巫

神秘之城的主人，懂得使用威力強大的魔法；自稱是YORUDA的母親。





遊戲攻略及流程

《與YORUDA之邂逅》

穿越茂密的森林，渡過深邃的海洋，一行人終於來到那座建於峭壁之上、漂亮而帶點死寂的神秘之城。登岸後，其中一名祭司對同伴說：「劍……」聽到命令後，一名祭司則走到山洞深處，而其餘兩人則帶著ICO向另一個方向前進。

利用那把不知道從哪裏帶回來的劍，祭司打開了城堡的石門，輾轉間，來到排滿一個個方形石倉的大房間。「不要恨我們，這一切都是為了全村設想。」祭師一邊說，一邊將ICO抬進其中一個石倉；在確保倉蓋關上後，祭師們便匆匆離開。

被一個兒留在石倉內的ICO，正是躊躇著不知何是好之際，突然之間，房間出現一陣震動，ICO身處的石倉，更於震動中從台上掉下來了；被拋出倉外的ICO，因抵不往突如其來的衝擊力而昏過去了。醒來後，ICO輾轉間來到一座奇怪的高塔；塔頂掛有一個鐵籠，籠內出現了一個似乎屬於人的黑影。

「誰啊？是誰在那兒啊？」ICO帶點慌張地叫道。放眼一看，原來是一名穿著白衣、身上散發白色光芒的少女。

「在那裏幹甚麼？在那種地方……」ICO續道；但少女依然是一言不發。

「稍等一下，我現在就把妳放下來。」幾經轉折，終於將少女從鐵籠中放出來。

「我……我是一件祭品，因為我頭上長了角；每個頭上長角的孩子，都會被送來這裏的。」ICO向少女道出自己的來歷。

「妳也是當活祭品的嗎？」ICO繼續問。此時，一團不明來歷的黑影突然出現，並將少女擄走；可供作武器的，就只有地上的一根木棒，ICO應該如何是好？

流程表

1 經房間內的長梯走至2樓。
2 按制打開1樓的鐵門，並經該門走至另一房間。
3 攀上垂下的鐵鍊，並經之從窗戶跳出房間。
4 經牆上鐵梯，登上上層螺旋狀的樓梯。
5 走至斷路處，經窗戶爬出房外，再從另一窗戶重返房中。
6 拉動地上手柄，將困著YORUDA的鐵籠放下。
7 經螺旋梯往下走，並跳到鐵籠頂部。
8 拾起地上的木棒，並將出現的敵人擊倒。
9 到達古橋前的SAVE POINT，並將遊戲儲存。

攻略要點

作為遊戲的開端，本部份並沒有艱深的解謎或動作成份；玩者大可在這裏熟習本作內各項基本動作和遊戲方式，包括拉動手柄、攀鐵鍊（並利用鐵鍊進行跳躍動作）、爬窗等等。除此以外，玩者亦可在這裏熟習R1制的操作，包括呼喚YORUDA、拉著她移動、以及幫她爬上梯階等動作。在戰鬥方面，放出YORUDA後將會出現本作內首位黑影敵人，但由於遊戲設計的重點並不在於戰鬥時的難度，憑著一根木棒相信大部份玩家都可輕鬆過關。


◆拉動手柄，打開1樓的鐵門。


◆熟習主角在遊戲內的各項動作。


◆鐵鍊的運用絕對完成遊戲的其中一項關鍵所在。


◆經窗戶通過斷毀的螺旋樓梯。


◆敵人初登場！

《關鍵的方形鐵箱》

走過古舊的石橋，到達城堡的另一端；但在前面等著ICO等的，卻是之前見過、如影子般的神秘敵人。把敵人幹掉，並解開房內機關之謎後，ICO和少女得以繼續前進。經過一段窄窄的通道，兩人來到另一間房間；可是，繼續前進的路卻被一道鐵門所阻。為了跟少女一同離開城堡，ICO只有四出尋找解決辦法……

拉動設於房間另一端的手柄，鐵門終於被打開；但同一時間，多個黑影卻在同一時間出現……

流程表

1 走過古橋。
2 推動房內的方形鐵箱啟動機關，敵人亦將於此時出現。
3 登上出現的樓梯。
4 利用鐵鍊登上另一端平台，拉動手柄打開阻擋YORUDA前進之路的鐵門；而敵人亦會在同一時間出現。
5 將敵人擊倒，然後到廣場角的SAVE POINT將遊戲儲存。

攻略要點

這部份設有兩個謎題，對剛開始遊戲不久的新玩家來說，推動方形鐵箱一項相信會較難破解。不過可以在這裏告訴大家，方形鐵箱在本作內將會是破解謎團的重要工具；在往後的遊戲內，玩者一旦見到有方形鐵箱，思考時可以盡量從如何利用箱子作出發點，對於解開謎團、繼續遊戲相信會有極大幫助。

在戰鬥方面，這部份後段在拉動手柄後，將會出現遊戲自開始以來、同一時間內最多的敵人；雖然如此，玩者只要保持冷靜，不胡亂揮捧，並向準欲接近YORUDA的敵人作出攻擊，相信亦不會有甚麼問題的。除了人多勢眾以外，黑影亦將首次來自兩個不同地穴；這一點絕對值得玩者加倍留意。


◆看來已沒有回頭之路了……


◆推動方形鐵箱，隱藏樓梯便會自動出現。


◆短時間留下YORUDA一人，並由主角四出尋找出路的情況，將於遊戲往後部份不斷發生。


◆YORUDA一旦被擄，便要盡快到相應的地穴拯救她。

《長有翅膀的黑影》

擊退一眾黑影敵人後，利用手柄旁邊的方形鐵箱，ICO與少女的逃亡旅程得以繼續進行。離開房間，經樓梯登上建築物的頂層，在那裡恭候的卻是多頭長有翅膀、懂得飛行的黑影；雖然外表不同，但牠們的目的仍是跟之前見過的黑影一樣：將少女擄走！

經牆邊的鐵梯一直往下爬，ICO等在下層發現了一條路軌，又在路軌盡頭



處找到一輛手控鐵道車；究竟它能載二人到甚麼地方呢？

流程表

1 將手柄旁的方形鐵箱推落下層，並利用它將YORUDA拉上來。
2 走至建築物頂層，敵人亦會隨之出現。
3 利用牆邊的梯子爬落下層路軌。
4 駕駛停在路軌盡頭的手控鐵道車到另一端盡頭，到達後登上上層SAVE POINT將遊戲儲存。

攻略要點

在本作內，方形鐵箱被用作梯子般，讓主角將YORUDA帶上較高位置將是十分普遍，而這亦是方形鐵箱的最基本用途；日後再見到它時，大家不妨從這方面去思考。

在戰鬥方面，懂飛行的黑影敵人亦於這部份中初次登場；對付牠的最佳辦法是耐心等待，待牠降落並欲接近YORUDA時才對牠作出攻擊。其他動作方面，正確運用○制對於順利完成這部份遊戲亦相當重要，例如將○制與方向制配合來駕駛鐵道車，以及在路軌移動時按○制，以慢速走過狹窄的路軌等。


◆方形鐵箱經常被用作為登上較高位置的工具。


◆會飛的黑影在天台首次登場。


◆經牆身鐵梯往下走，發現下層的路軌。


◆沒有手控鐵道車的話，主角們是上不到上層的

《大鐵籠》

走過一段長長的鐵道，ICO 和少女來到城堡的另一面。由於前路不通，ICO用盡了一切辦法，務求與少女盡快離開這座漂亮但危機重重的城堡；其中不乏驚心動魄的危險場面，究竟ICO 等能否順利通過呢？

流程表

1 利用牆上的橫鋼攀至建築物的另一面。
2 拉動手柄以升起吊籠。
3 經牆身凸出的石邊攀至上層，再沿吊臂及鐵鍊走到鐵籠頂。
4 幫YORUDA跳到鐵籠頂。
5 由原路返回手柄處，並再一次拉動手柄。
6 利用之前相同的方法，返回已下降的鐵籠頂。
7 跳至對面懸崖，並在樓梯旁的SAVE POINT將遊戲儲存。

攻略要點

在這部份遊戲內，玩者要懂得利用鐵籠，將自己和YORUDA安全送抵城堡的下層。動作難度其實並不高，最重要是玩者如何想出解決面前難題的方法。


◆攀橫鋼可說是完成遊戲不可或缺的部份。


◆YORUDA能夠跳越這距離嗎？

此外，自攀上橫鋼一段遊戲開始，主角ICO需要與YORUDA分開，獨個兒去解決面對的難題。這類情況可說是無可避免，但建議玩者不要離開YORUDA太久，否則後者隨時會被突如其來的黑影擄走。


◆走過窄窄的吊臂，驚心動魄


◆利用鐵籠，主角等安全到達城堡的下層。

《黑影女巫登場》

到達城堡下層，發現平台旁邊設有一個入口；在茫無頭緒的情況下，ICO 等只有入內碰碰運氣。通過炸毀房間內的天橋，ICO 為自己和少女炸出了一條生路；可是，要全身而退，卻要先通過面前多頭黑影敵人的考驗……

幾經苦戰，ICO 等終於走到城堡的正門。

「看，大門就在那裏；我們可以從那裏離開了！」說到這裏，大門隨即開始慢慢關上。「走吧！」ICO 拉著少女，期望能夠趕及在大門關上之前離開。

可是，由一團黑影幻化而成的人形，卻將少女狠狠逮著。

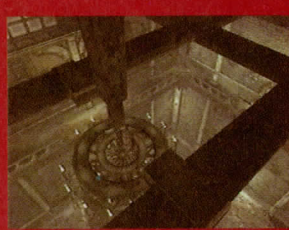
「原來是你，將我可愛的YORUDA擄走……」一把屬於女性的陰沉聲音說道。

「你知道她是誰嗎？跟你一起的是我唯一的愛女--亦是早晚要繼承這座城堡的人。」

「跟你這個頭上長角的人，所生活的世界根本完全不同。」她續道。

「好了，明白自己的身份後，立即離開這裏吧！」

究竟ICO 面前的少女是何方神聖？


◆從房間天花跳到吊燈上。


◆用門外炸彈炸開天橋。


◆一個字：「走」呀！

流程表

1 經入口走進室內。
2 經窗戶凸出部份攀至天花頂部。
3 跳到吊燈上，叩打中心部份令吊燈墜下。
4 返回室外，經螺旋梯走至下層。
5 提起一顆置於門外的炸彈，並將它放於下層室內天橋的樁柱旁。
6 利用吊燈上的火種點燃炸彈。
7 爆炸後，返回上層室內，並經炸毀的天橋走至下層；敵人亦會這時候出現。
8 在敵人的圍攻下，衝向通往城堡正門的CHECKPOINT，並於正門入口處將遊戲儲存。

攻略要點

在這部份遊戲內，不少工作是需要ICO單獨進行的，例如是攀上天花叩打吊燈，又或者是到下層將天橋炸毀等等；但正如筆者之前提過，玩者最好不要讓CO離開少女太久。例如到下層炸天橋時，最好也帶她一同前往，否則黑影敵人隨時會有機可乘。


◆在房間門外被「無數」黑影圍攻……




◆眼前的黑影女巫和少女的關係原來是……

此外，主角在這部份遊戲內亦會做出不少新動作，好像是點火、搬炸彈等等；這些動作亦會在往後的遊戲中大派用場。

戰鬥方面，在這部份遊戲中，主角等將先後兩次碰上黑影敵人。第一次會在返回上層、準備走過斷橋時出現；建議玩者可以命主角一手牽著YORUDA，一邊直衝門外，讓CHECKPOINT所產生的閃電將敵人消滅。離開房間後，主角又會受到敵人的圍剿；值得留意，這裏的敵人是「殺之不盡」的。如非必要，玩者可以毋須幹掉窮追的敵人；當找到通往正門的CHECKPOINT時，敵人便會被自動消滅。

《炸出新天地》

一聲巨響後，眼前的女巫就如閃電般消失得無影無蹤。雖然並不了解身旁女孩的真正身份，但既然曾經許下承諾，ICO就決不會在這裏將YORUDA撇下不顧。為了一同離開這座巨大的城堡，兩個人只有繼續漫長的冒險旅程。


◆將全部石柱推至中央處

返回之前到過的斷橋房間外，ICO在附近發現了一個被木板封閉的通道入口；炸開通道後，裏頭究竟又是個甚麼地方呢？

◆將炸彈搬到被阻塞的通道入口，然後……

流程表

1 將廣場所有石柱全部推至通道中央處。
2 從原路返回斷橋房間門外。
3 取用附近的炸彈，並將它放到被木板封閉的通道處。
4 從附近火盤處取火，點燃通道前的炸彈。
5 進入炸開的通道，在路旁的SAVE POINT將遊戲儲存。

攻略要點

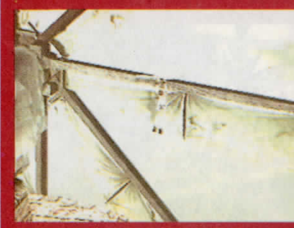
要解開正門廣場石柱之謎其實並不困難，因為那裏可供主角走動的地方其實並不多。至於上層被木板封閉的入口，由於有了之前「炸橋」的經驗，相信大家都不難聯想到要找炸彈將通道炸開。


◆到火盤借火

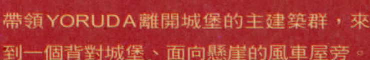

◆通道之後又別有洞天！

《大風車》

進入通道後，主角們一邊前進，一邊應付黑影敵人的苦苦追纏。憑著靈巧的身手和智慧，ICO將城堡部份機關之謎破解，並帶領YORUDA離開城堡的主建築群，來到一個背對城堡、面向懸崖的風車屋旁。一面是城堡，一面是懸崖，主角們的命運，原來就繫於這個平平無奇的風車屋上……


◆先以車葉的中央部份為目標……


◆將2樓平台的方形鐵箱推到樓下



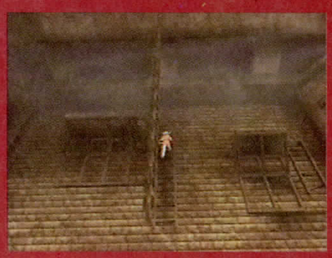
流程表

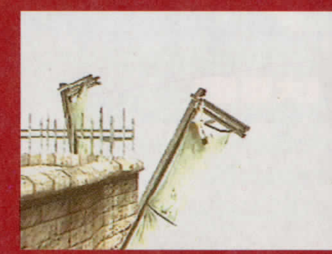
1 沿樓梯而下，敵人亦會在此時出現。
2 將方形鐵箱拉到建築物門外兩邊其中一個地穴機關。
3 將YORUDA安置在另一邊地穴機關，建築物的鐵門便會自動打開。
4 進入建築物內，經牆上鐵梯和鐵鍊到達2樓露台。
5 將置於露台的方形鐵箱推到樓下，作為替代YORUDA壓著地穴機關的工具；但敵人亦會在這時候出現。
6 帶同YORUDA再次走進建築物。
7 經之前的露台，利用牆身凸出部份及鐵梯，跳到垂掛房間中央的鐵鍊。
8 按○制令主角在鐵鍊上搖動，然後跳到剛出現的平台上；而敵人亦會在這時候出現。
9 幫YORUDA登上平台，並離開房間。
10利用牆身凸出部份，登上風車屋的上層。
11跳到風車車葉，再跳到風車屋頂層。
12沿崖邊小路往下走，拉動手柄將木橋開出。
13幫YORUDA跳過懸崖，到達木橋。
14到樓梯上的SAVE POINT將遊戲儲存。

攻略要點

開始進入遊戲的主要解謎部份，玩者先要解開主建築內的謎團，然後就是屋外風車之謎。俾大家一個貼士：在這遊戲內，大家只要緊記「有梯就爬、有窗台就攀、有手柄就拉、有鐵鍊就扯」的口訣，相信不難找到解決面前謎團的辦法。

至於跳風車一項，可說是今次遊戲內其中一個筆者認為較難的動作。建議玩者可先以跳到車葉上長長的木桿為目標，然後隨著車葉向上升，按方向制慢慢向末端移動，越過「L」字形的轉角位後，ICO的身體便會垂直地面，然後看準時機按△制，便可以令角色向後輕鬆跳到風車屋頂層。

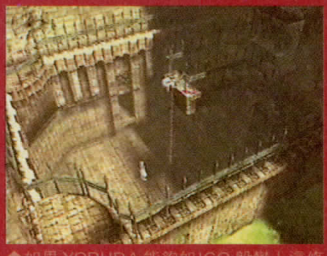

◆利用牆身凸出部份和鐵梯，便可以找到懸垂房中的鐵鍊。


◆然後慢慢向外移，到達最高點後按△制即可順利到達頂層。

《神秘的水道》

重返城堡內部，面前是一條懸掛於半天的鐵鍊，以及一道打不開的鐵閘；為了繼續前進，ICO決定攀上鐵鍊一看。但在這個時候，可惡的黑影敵人又一次出現；難道牠們是之前黑影女巫的手下？

攀上鐵鍊後，面前是一個綠草如茵的廣場。在廣場中央處，ICO發現了一個地穴，而地穴則可通往一條神秘的水道。究竟水道內有些甚麼？它又能否幫助主角二人脫離險境？


◆如果YORUDA能夠如ICO般攀上這條鐵鍊，將可省卻不少麻煩。


◆先站在水道右面的地穴機關，然後呼喚YORUDA。



流程表

1 攀上垂掛於房內的鐵鍊，而敵人亦會在此時出現。
2 跳進廣場上的地穴，進入水道。
3 踏上水道內右面的地穴機關，令鐵閘打開，並呼喚YORUDA進入水道。
4 將YORUDA安置於左面的地穴機關，開啟水道另一邊的鐵閘。
5 ICO從剛開啟的鐵閘，用攀水管的方法離開水道。
6 站在廣場地穴處呼喚YORUDA，並將她從水道拉出來。
7 登上樓梯，經CHECK POINT到達城堡的另一面。
8 利用房內的升降機登上上層。
9 從欄桿損毀部份，沿外壁凸出處，到達城堡的另一面。
10將方形鐵箱推到YORUDA所處地方，而敵人亦會在這個時間出現。
11將方形鐵箱推到牆上手柄下，攀上鐵箱，然後拉動手柄。
12 將方形鐵箱推回原來掉下的位置，並利用它將YORUDA帶往上層。

攻略要點

在這部份中，筆者需要組合一連蛛絲馬跡，及利用一條被兩道鐵閘封閉的水道，讓主角們的冒險之旅繼續進行。簡單來說，目的就是將不懂攀鐵鍊的YORUDA帶到上層廣場，走過樓梯上的CHECKPOINT，然後繼續前進。


◆返回廣場地穴處，呼喚YORUDA，然後將她從水道拉出來。

值得一提，上面「流程表」指出當YORUDA進入水道後，她需要踏上左面的地穴機關，讓ICO從另一邊的鐵閘離開。其實，決定叫YORUDA踏上哪一個地穴機關完全是玩者自由；亦即是說，無論YORUDA踏上哪一個地穴機關，打開其中一道鐵閘讓ICO離開，都可讓遊戲順利進行。


◆方形鐵箱再一次發揮它的作用。

《東之鬥技場》

一直以來，主角二人為了離開這座神秘的城堡，攀牆涉水，可謂無所不用其技；這個未知盡頭的冒險歷程，究竟要到甚麼時候才會完結呢？

幾經轉折，ICO帶著YORUDA離開了城堡的主建築，來到一座位於城堡以東、設計風格與前者同出一轍的城樓；究竟這是甚麼地方？裏頭又有些甚麼機關或敵人在靜候著主角們的光臨？


◆在鐵鍊上作遠距離跳躍，必須讓主角搖擺當作衝力才行。

流程表

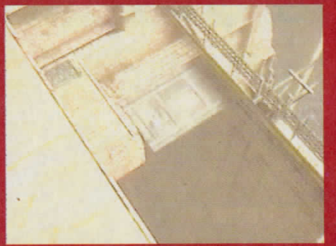
1 經牆壁凸出部份前進，然後走落剛延伸出來的鐵鍊；而敵人亦會在這個時間出現。
2 按○制讓ICO在鐵鍊上搖動，然後跳進下層的窗戶。
3 將方形鐵箱推落早前到過的廣場。
4 將方形鐵箱拉到上層平台欄桿缺口處，並利用它登上平台。
5 攀上平台盡頭的鐵鍊。
6 一直沿小路和牆身鐵梯而上，到達盡頭的手柄處。
7 呼喚YORUDA，令她登上木製移動台，然後拉動手柄；而敵人亦會在這個時間出現。
8 沿唯一的通道一直走，到達「東之鬥技場」；而敵人亦會在這個時候出現。
9 在鬥技場內的SAVE POINT將遊戲儲存。

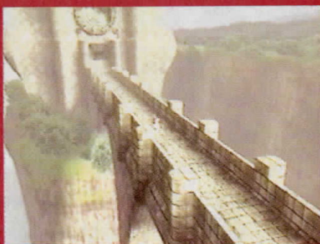
攻略要點

在這部份內，玩者先要令ICO撇下YORUDA，然後利用鐵鍊、方形鐵箱、鐵梯等工具，穿越城堡的不同部份，而目的就是走到設於上層的手柄，利用木製移動台將YORUDA帶到CHECK POINT所處的一邊。老實說，有時候筆者甚至不知道自己身在何處，也不知道下一步要幹些甚麼；但玩者只要將目前的提示組合，配合各種器具，相信不難找到出路。


◆將箱子拉到欄桿缺口處，作為攀登工具。

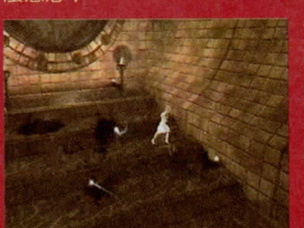
在戰鬥方面，黑影在這段遊戲內會出現兩次：第一次是在ICO經牆壁凸出部份到達CHECK POINT一邊時出現，但這批敵人不會襲擊YORUDA，反而會在下層的房間內等候主角的大駕。至於第二次則會在YORUDA被移動台送到CHECK POINT一端時出現；玩者只要以最快速度，將YORUDA帶到CHECK POINT處，便可利用閃電將敵人擊倒。

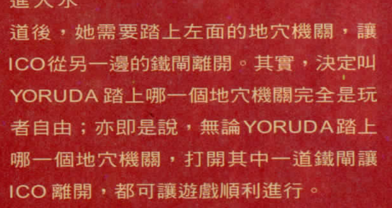

◆確定YORUDA登上木台後，便可拉動手柄。


◆面前的就是「東之鬥技場」。

《東之反射鏡》

進入鬥技場內，即遇到黑影敵人的苦纏。牆上狹縫處插有一把劍，這是否隱含著甚麼意思？


◆在斜階上與敵苦戰.....


◆與YORUDA攀上這個圓柱機關，前面的斜階便會自動出現。

一直向鬥技場的深處走，成功從打開的圓形扇門走出屋外。在這個絕崖之上，建有一個巨大的圓形物體；這究竟又是甚麼一回事？

流程表

1 從右面的小門進入。
2 與YORUDA一同踏上下層的圓柱機關，敵人亦會在這時候出現。
3 拉動斜階上的手柄。
4 取火點燃兩旁剛打開的洞眼。
5 從剛打開的圓形扇門走出屋外，並到旁邊的SAVE POINT將遊戲儲存。

攻略要點

相對來說，這部份的解謎顯得較為容易，甚至可說是有點順理成章；從唯一可進的右面小門進入、帶同YORUDA登上聳立房內的圓柱機關、拉動手柄、點燃兩邊的洞眼.....就算不經思考，相信這些謎題也不會難倒各位聰明的玩家吧！


◆點燃兩旁的洞眼，背後的圓形扇門便會自動打開。

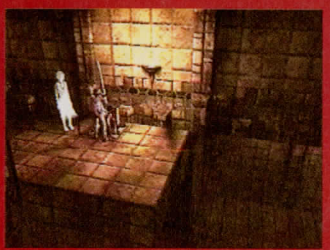

◆這個反射鏡的用途原來是.....



《大瀑布》

面對前面的萬丈懸崖，ICO等人只好重返鬥技場。憑著過人的智慧，ICO破解了鬥技場內各項謎團，而裏頭三面巨形的圓形扇門也終於被打開了。之後，懸崖上的反鏡將光線收集，穿過鬥技場，並直射向城堡正門上方其中一個球狀裝置。正門上的其中一扉也隨之而閃閃生光，難道這就是打開大門的方法？

重返城堡的主建築，幾經轉折，來到一個見到瀑布的敞大房間；主角們的命運，難道就繫於這條澎湃的瀑布上？


◆拉動手柄，打開中央圓形扇門兩旁的洞眼。


◆水流被截停後，主角們便可從斜道向上走。

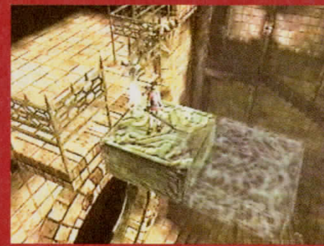
流程表

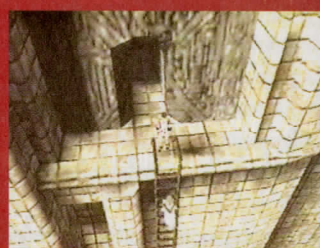
1 經牆上鐵梯再進入鬥技場。
2 拉動地上的手柄。
3 取火點燃房中央兩個剛打開的洞眼。
4 房中央的圓形扇門打開，拾取掉下來的劍。
5 用劍斬斷兩邊木架上的繩索。
6 用劍斬斷左邊樓梯上的繩索。
7 進入剛出現的左邊小門。
8 沿牆壁凸出處一直往上爬。
9 經露台、沿樓梯而上，斬斷繫著吊橋的4段繩索。
10進入盡頭的房間，拉動手柄截停斜道的水流。
11帶YORUDA經斜道、走上剛建成的吊橋。
12帶同YORUDA走到平台邊緣，經逐格出現的空中大道，到達對面平台的CHECK POINT 。
13拉動平台上的手柄。
14經平台上的升機台返回地面。
15利用地上的木棒，取火點燃前方兩個剛打開的洞眼，打開鬥技場內最後一道圓形扇門。
16由原路返回城堡主建築，經牆上鐵梯進入上層剛打開的黑色入口；敵人亦會在這個時間出現。
17拉動設於入口處的手柄。
18返回城堡下層入口處，利用剛打通的吊橋繼續前進。
19利用路旁的方形鐵箱，斬斷原來綁著的繩索。
20經斷橋大廳返回城堡下層，而敵人亦會在這個時候出現。
21爬上之前斬斷後懸空的繩子，配合〇制產生搖動，跳進建築物第2層〔較高的一個〕的窗戶。
22將方形鐵箱推落YORUDA所處的地方，並幫她攀上來。
23登上樓梯，經過CHECK POINT ，進入瀑布房間。
24走過木橋，由ICO一人登上右面的鐵梯，翻越矮牆後到達屋外露台。
25利用鐵鍊跳進下層露台。
26拉動牆上的手柄打開鐵閘，與YORUDA會合。
27ICO一人經鐵鍊落到地面，走出屋外將升降台開至上層，並將YORUDA帶到地面。
28將YORUDA帶返室內，經吊橋，然後在橋側SAVE POINT將遊戲儲存。

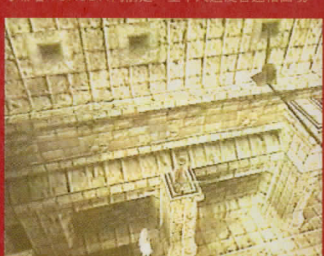
攻略要點

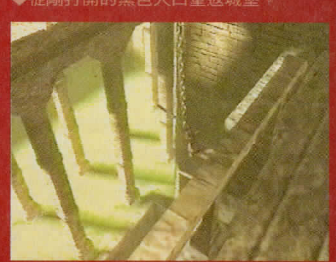
經過這部份遊戲，主角的武器將會從木棒升級為劍；在攻擊力提升之餘，劍亦可做到如斬斷繩索等木棒所不辦到的事情。由於主角不能同時攜帶木棒和劍，往後如果遊戲有需要用木棒的工作〔例如點火之類〕，都會給玩者另外提供；玩者只需在適當時機，更換手上工具便沒有問題。當然，在沒有特別工作的情況下，還是選回劍作武器為佳。

順帶一提，攻略表內指示大家可到瀑布附近的SAVE POINT儲存遊戲；其實，玩家們可視乎自己的需要，利用同一SAVE POINT將遊戲作多次儲存。例如，在離開「東之鬥技場」前，玩者可以先在那裏將遊戲儲存，然後才重返城堡的主建築。


◆帶著YORUDA向前走，空中大道便會逐格出現。


◆從剛打開的黑色入口重返城堡。


◆將繩索斬斷，前進之路就在面前。


◆利用鐵鍊跳進下層露台。

《出口竟在瀑布潭底？！》


◆利用鐵鍊跳到對面平台。

離開瀑布房間，ICO等來到城堡的另一面；在因緣巧合的情況下，ICO將水閘關上，令瀑布乾涸之餘，亦令到原來隱藏瀑布潭底的出口呈現眼前。當主角們興高采烈地走向瀑布底之際，一眾黑影敵人原來已經在那裏恭候他們……通過CHECK POINT，到達似乎是城堡的地底洞穴；沿小路前進，走上依懸崖而建的棧道。究竟主角們能否從這裏離開城堡？

◆跳活塞環節，時間性至為重要。

流程表

1 將YORUDA帶到地面升降機附近。
2 ICO一人利用升降機、鐵梯等返回最上層露台。
3 利用鐵鍊跳到對面平台，並沿鐵梯落到地面。
4 將方形鐵箱推到下層。
5 呼喚YORUDA，並幫助她登上上層。
6 沿鐵梯重返平台，並經鐵門進入另一座建築物。
7 經鐵梯登上天花，沿牆上橫鋼爬，到達盡頭拉動手柄。
8 攀上木製活塞，跳起後利用牆上凸出部份向上爬。
9 經牆上鐵梯走出屋外。
10拉動設於樓梯旁的手柄，與YORUDA會合。
11將木箱推進水道。
12跳上轉動中的水車，再經牆上把手，登上水閘上層。
13以逆時針方向推動水閘把手。
14帶同YORUDA進入無水的水道，經斜道、吊橋和樓梯，走到原來瀑布底；而敵人亦會在這個時候出現。
15利用方形鐵箱登上上層，並通過CHECK POINT 。
16沿山洞小路前進，利用升降機到達下層。
17在升降機旁SAVE POINT將遊戲儲存。

※取得隱藏道具「流星棒」的方法將詳述於後頁。

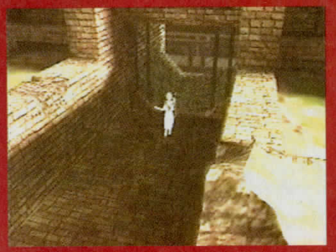


攻略要點

要順利通過這部份遊戲，玩者將要完成兩個難度較高的動作：第一個是讓ICO從木製活塞，跳到上方牆上的凸出部份。與ICO跳躍的動作一樣，活塞是會先稍為向下移，然後才向上彈升的。在活塞開始向下移時，建議大家也按△制讓ICO準備跳躍，然後捉緊時間性，在活塞向上彈的一刻放開△制，便可輕易令主角彈上上層。

◆把握時間，向前一跳！

至於第二個高難動作，則是在室外跳水車的一環。不知大家有沒有留意，水車圓周部份的不少位置都是由尖刺所圍繞的；主角根本不可能從那裏登上水車。唯一的方法是選擇水車圓周上沒有尖刺的地方作為踏點，成功後，將身體轉向水閘，然後向前一跳，便可捉緊牆上把手，繼而攀上上層水閘開關位置。

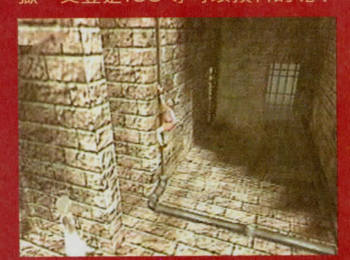


◆帶YORUDA走進已乾涸的水道。

《石棧道》

離開了山洞，前面將是一列依山勢而建的石製棧道。從那處向外望，天空和海洋彷彿連成一線，優美的景致實在令人心曠神怡；但對於仍未脫險的主角們來說，又怎會有閒情欣賞這醉人美景呢？

走至盡頭，ICO等發現一部手動式升降機；可是，上面究竟是天堂抑或地獄，又豈是ICO等可以預料的呢？



◆經牆上水管攀上上層。

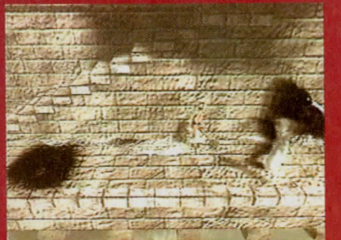
◆將梯架推向前方

流程表

1 經樓梯向下走。
2 沿牆上水管往上爬。
3 將路軌上的梯架推向前方。
4 登上梯架，並跳至對面的平台。
5 拉動設於地上的手柄，而敵人亦會在這個時候出現。
6 經剛放下的吊橋繼續前進。
7 利用盡頭的手動式升降機登上上層。
8 於升降機附近的SAVE POINT將遊戲儲存。

攻略要點

這部份的謎題不多亦不難，值得一提的只有前段爬水管一項；如果您連這關亦能輕鬆解決的話，這部份對閣下來說絕對是EASY JOB吧！



◆黑影再次滋擾ICO等人。



◆一、二、一、二……

《破壞＝建設？！》

到達城堡的上層，從那裏可以窺視城堡的佈局和周圍環境等情況；可是，卻似乎沒有可供前進的路。聰明的ICO巧妙地利用炸彈，將附近一座鐵塔炸毀，因而為自己和YORUDA的未來挽回一絲希望……



◆利用衝力，將僵起的跳板放下。

經過一輪轉折，兩人又離開了城堡的主建築，來到「西之鬥技場」。在這座與「東之鬥技場」外型一模一樣的建築物內，究竟隱含甚麼秘密呢？



◆將點燃了的炸彈拋到對面的鐵塔。

流程表

1 跳過路與木橋間的缺口，並幫助YORUDA渡過。
2 經下方的橫木、對面牆壁凸出處往前進。
3 攀上旁邊的木製高台，並利用鐵鍊搖動，讓身體撞向跳板。
4 呼喚YORUDA，令她跳過剛展開的跳板。
5 到石室更換木捧，並取出一顆炸彈。
6 到火盤取火燃點炸彈，並將它拋到對面聳高的鐵塔。
7 帶YORUDA經爆炸後出現的天橋前進。
8 攀上鐵鍊，並將台上的方形鐵箱推落CHECK POINT附近地方。
9 走到CHECKPOINT附近地方，將方形鐵箱推到炸彈石室方向的牆邊。
10利用方形鐵箱登上平台，並拉動牆上手柄。
11經牆上鐵梯返回原來木台，並利用剛垂下的鐵鍊跳到炸彈石室頂層。
12以逆時針方向推到把手。
13經剛出現的吊籠，將YORUDA帶到CHECK POINT一端；但敵人亦會在這個時候出現。
14依唯一的通道前進，離開城堡主建築，走向「西之鬥技場」。
15進入鬥技場，將左、右梯階上的繩索斬斷；敵人亦會在這個時候出現。
16進入剛打通的左邊小門，並在裏頭的SAVE POINT將遊戲儲存。

攻略要點

要順利通過這部份遊戲，玩者必須懂得「拋炸彈」才行；方法是用方向制按著要拋的方向，然後按○制便可將炸彈拋出。在之前的遊戲內，玩者根本毋須懂得這技倆；但來到這裏，這一招卻成為解開謎題的關鍵。



◆經鐵鍊跳到炸彈石室頂層



◆經吊籠頂，到達對面的CHECKPOINT

《自由在望？》

這座位於城堡主建築以西的建築物，內裏構造其實同之前的「東之鬥技場」沒有太大分別。可是，在鬥技場後面的反射鏡，卻並非如之前般朝向鬥技場。

看見上述情況，ICO靈機一觸，將反射鏡推至正面朝向鬥技場；在那一剎那，之



◆再次踏上圓柱機關




◆需要將反射鏡移正，可說是「西之鬥技場」謎題之一大特點。

前在東之鬥技場見過的光線收集及放射場面，又再一次呈現於ICO眼前。之後，兩扇組成的城堡大門都發出萬丈光芒；ICO心想：「難道我們已經成功了嗎？」遂決定直奔正門一試。

究竟主角二人能否就此離開城堡、重獲自由呢？

流程表

1 登上SAVE POINT旁的鐵梯，並拉動設於上層的手制。
2 點燃剛打開的兩個洞眼。
3 與YORUDA一同踏上下層的圓柱機關。
4 拉動斜階上的手柄。
5 取火點燃兩旁剛打開的洞眼，敵人亦會在這個時候出現。
6 經剛打開的圓形扇門走到室外。
7 將反射鏡推至朝向鬥技場。
8 經牆上鐵梯重返室內。
9 攀上垂下的鐵鍊。
10經樓梯往上走，斬斷沿途4段繩索。
11進入盡頭的密室，並拉動設於地上的手柄。
12登上斷繩後建成的天橋，提取放在天橋另一邊的炸彈。
13用炸彈炸開天橋旁被木板封閉的入口。
14與YORUDA會合後返回入口處。
15經右邊小門、已被截水的斜道、天橋，到達放置炸彈的地方。
16帶同YORUDA走到平台邊緣，經逐格出現的空中大道，到達對面平台的CHECK POINT。
17拉動平台上的手柄。
18經平台上的升機台返回地面。
19利用地上的木棒，取火點燃房前方兩個剛打開的洞眼，打開鬥技場最後一道圓形扇門。
20由原路返回城堡主建築，經牆上鐵梯進入上層剛打開的黑色入口。
21拉動設於入口處的手柄。
22返回城堡下層入口處，經剛打通的吊橋、斷橋大廳，走到城堡的正門。
23在正門SAVE POINT將遊戲儲存。

攻略要點

這裡的解謎部份主要集中於西之鬥技場；在這個設計得幾乎同東之鬥技場一模一樣的建築物內，就連謎題也和之前見過的大同小異。聰明的玩家們，相信大家也不會被這裡的謎題難倒吧！

順帶一提，強烈建議大家在城堡正門的SAVE POINT將遊戲儲存，因為它將會是玩者在遊戲內所遇到的最後一個SAVE POINT。


◆將被木板封閉的入口炸開。


◆我們自由了.....嗎？

《最終決戰》

ICO醒來後，發覺獨自一人、躺在冷冰冰的鐵籠頂上.....不但手上的劍掉了，就連身邊的YORUDA也不知所蹤。為了將她尋回，ICO決定重返那座神秘之城！

幾經轉折，ICO竟然返回原點，回到滿佈石倉的房間內；但更驚人的，就是見到YORUDA竟如石化般蹲伏在台座上，旁邊由眾多黑影敵人把守。將敵人掃清後，ICO繼續往上走，來到一個闊大的房間，而黑影女巫亦在這個時候出現.....

「等一等啊！」黑影女巫說道。

「您打算怎樣對待YORUDA？」ICO急忙問道。

「放棄吧！已經太遲了.....」女巫一臉得意地說。


◆跳過懸掛空中的鐵籠，絕對要小心翼翼！


◆利用方形鐵箱攀上鐵鍊。

「我的身體也不會長久.....YORUDA將會繼承我的意志，並以城堡主人的身份復活。」

「這是那孩子的宿命，也就是說，YORUDA是我的『魂之器』。」女巫繼續說。

「到她醒來的時候，已經對關於您之類的事情忘記得一乾二淨。」

「現在就放下那把劍後離開吧！那孩子也希望這樣的。」ICO垂頭想了一想，似乎也決定放棄了.....但突然間，他竟衝前用劍揮向女巫。

被激怒的女巫向ICO說道：「可惡的小子！難道您真的要死嗎？」看來ICO與女巫之戰已經勢所難免。究竟最終雙方誰勝誰負？ICO的命運如何？他又能否再同YORUDA見面呢？


◆解開昏暗山洞內的各項謎團。


◆攀上垂直的水管，按△制，便可以跳到對面的鐵鍊。

流程表

1 在石橋分開之際跳到YORUDA的一方。
2 經懸掛空中的鐵籠，跳到山洞陸地上去。
3 沿山洞小路走，到盡頭時拉動設於地上的手柄。
4 將方形鐵箱推到水中。
5 跳到水中，利用方形鐵箱、牆上鐵梯登上對面的平台。
6 拉動牆上手柄。
7 利用方形鐵箱，攀上剛垂下的鐵鍊。
8 推動路軌上的機動裝置。
9 跳返水中，然後登陸剛啟動轉輪附近的陸地。
10跳起抓著轉輪上的把手。
11轉到上層後按X制放手離開轉輪。
12經牆上凸出部份、橫鋼攀至另一部機器。
13經大圓管走到機器的另一端。
14經牆上橫鋼攀上垂直的水管，然後跳到對面的鐵鍊。
15按○制令主角在鐵鍊上搖動，然後跳到前面另一條鐵鍊，再利用相同方法跳到對面的平台。
16走到平台的另一面，並跳起抓著轉輪上的把手。
17轉到上層後按X制放手離開轉輪。
18沿兩組轉動中的圓台、以及一個自轉中的圓柱體裝置繼續前進。



19沿山洞小路、牆上凸出處、以及兩條大鐵管組成的橋繼續前進。
20利用盡頭的鐵鍊，跳到房間中央的石柱。
21沿天橋、房間圓周上的小路走，並推動掛著鐵鍊的裝置。
22經剛移出的鐵鍊，跳到房間下層圓周上的小路。
23從牆上梯子往下爬，並跳到斷橋的另一面。
24利用牆上梯子走到房間的最下層。
25從出口離開房間。
26沿碼頭左邊小路走，找到開啟CHECK POINT的劍。
27原路輒返並通過CHECK POINT。
28拉動升降機內的手柄。
29通過升降機出口的CHECKPOINT。
30將敵人全部消滅後，通過剛升起台座上的CHECK POINT。
31BOSS決戰，用劍攻擊6次即告終結。
32到達沙灘後，呼喚YORUDA後發現她。

攻略要點

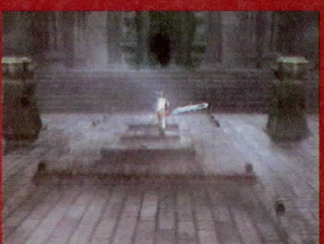
終於來到可稱為「戲肉」所在的BOSS決戰喇！主角只要用劍向女巫攻擊6次，便可順利將她擊倒。在正式展開攻擊之前，有幾點值得玩者注意：一，女巫只會坐著向ICO放出黑影，本身不會有任何移動；二，ICO只要手上拿著寶劍，便不怕女巫的黑影攻擊；三，躲在房內石塔或插在地上的寶劍之後，同樣可以避開女巫的黑影攻擊；四，揮劍劈向女巫後，劍會從主角手中飛脫。

至於擊倒女巫的方法：正如上文所述，在揮劍劈向女巫後，劍將會從主角手中飛脫；可是，掉落的位置卻是有規律的。5次飛脫的位置順序是「右面梯間」、「房間的左前方」、「左面梯間」、「左邊牆壁」、以及「右前方的通道旁」。前4個掉落位置相信沒有太大問題，而最關鍵的則是在第5個位置上。由於距離太遠，就算預早知道掉落位置，主角都不可能趕及在女巫放出黑影之前抵達。對於這個高難動作，建議大家可以分兩階段解決：先是跑到右面石塔後暫避；避開一次攻擊後，再沿直線往前跑，在女巫使出第二次攻擊的一刻，按△制向前一跳，便可達寶劍所在之處。拾起寶劍，添上最後一擊，便可成功將女巫收拾。


◆終於抵達房間最下層。


◆找到可以開啟CHECKPOINT的寶劍。


◆將房內敵人全數擊倒。


◆決一死戰！

隱藏元素大公開！

本作屬正統派動作冒險解謎遊戲，內裡所含的分支、變數其實並不多；也就是說，玩家們將使用幾乎一模一樣的流程、方法、技巧去完成遊戲。不過，本作其實亦內含少量隱藏元素的，以下將為大家詳述如下：

唯一的隱藏武器 -- 流星棒

在瀑布附近，那個有著木製活塞的房間內（可見於《出口竟在瀑布潭底？！》部份的流程）；大家只要細心觀察，在房內兩道樓梯之間，將可找到一幅與其他在顏色上明顯不同的牆壁。找到後，命主角推開，便可以打開密室之門。在密門中央處，設有一個圓形機關；玩者只要命ICO帶同YORUDA登上這機關，前方平台便會出現一個杯狀裝置。此時，玩者只以擊打房外草地、種於手柄旁的樹，便可以得一顆白色果實；再將果實拋進杯狀裝置內，隱藏武器「流星棒」便會從天而降。

在攻擊力方面，流星棒將較木棒或劍為高；可是，由於「劇情需要」，ICO將會在正門過橋時掉去武器，所以就算拿到這件隱藏武器，可供使用的時間亦只會相當有限。當然，是否取得流星棒亦不會對遊戲進行或結局構成任何影響。


◆推開密室的門。


◆從門外的樹上找到白色果實。


◆將果實拋進杯狀裝置……


◆流星棒「入手」！

二周目遊戲

從「二周目」（爆機一次後，進行第二次遊戲）遊戲開始，本作的隱藏及「追加」元素將會更多，最有趣的包括有與別不同的「西瓜ENDING」，以及讓玩者用2P控制YORUDA的「PLAY人數」選項等等。至於還有沒有其他未被人發現的隱藏元素？那就有待閣下在遊戲內發掘喇！

「二周目」遊戲內各項隱藏元素包括：

・遊戲結尾當ICO到達沙灘後，沿崖邊小路走，將會發現一個類似西瓜的東西；將它帶到YORUDA的位置，便可取得所謂的「西瓜ENDING」。
・OPTION選項內會增加「NOISE LEVEL」（ノイズレベル）一項。
・OPTION選項內會增加「PLAY人數」（プレイ人數）一項，讓玩者用2P控制YORUDA。
・隱藏武器「流星棒」將視乎ICO是否拖著YORUDA，出現長短之別，而攻擊能力亦會有所不同。





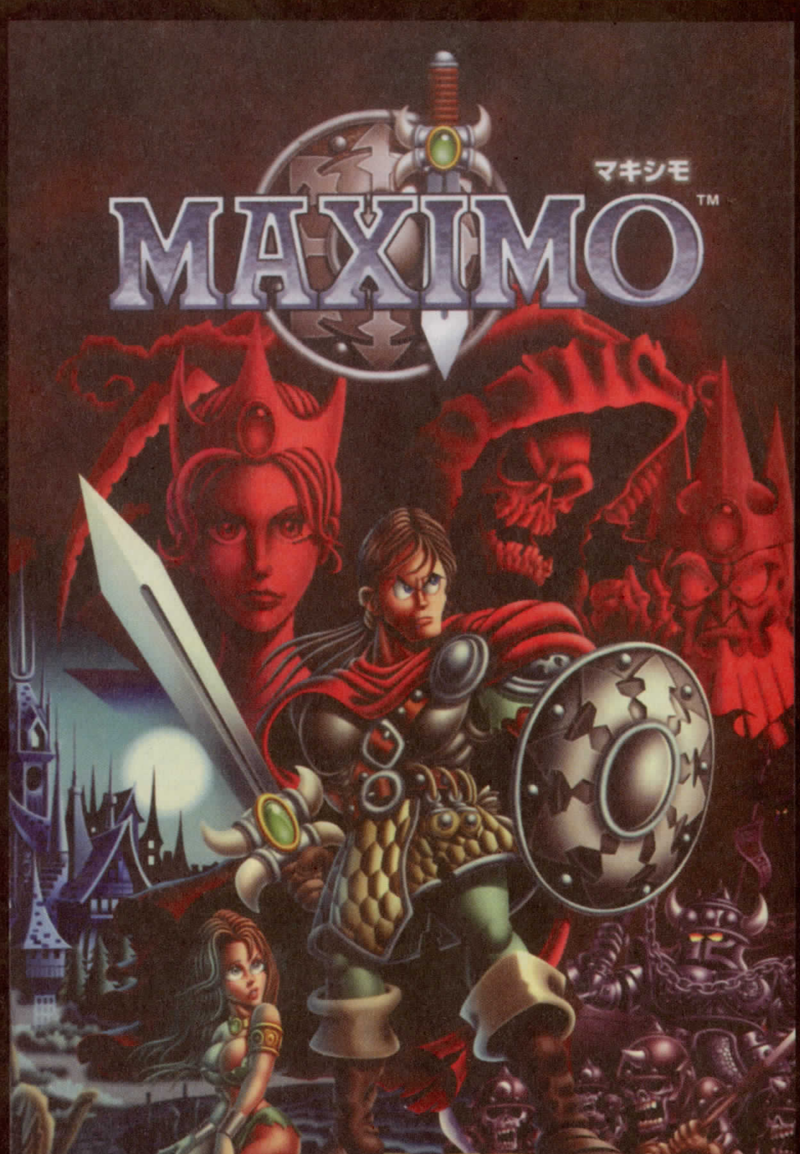





由CAPCOM所開發的遊戲《MAXIMO》，可以說是將經典遊戲《大魔界村》的世界完完全全的移植到3D立體世界之中，令這經典重現眼前，除了是遊戲的性質相似之外，就連人物和動作方面也是承襲了《大魔界村》的精髓，不過，這隻《MAXIMO》會否像《大魔界村》成為另一個經典呢？



TEXT：萬教之父



STAGE 1
覺醒之墓場

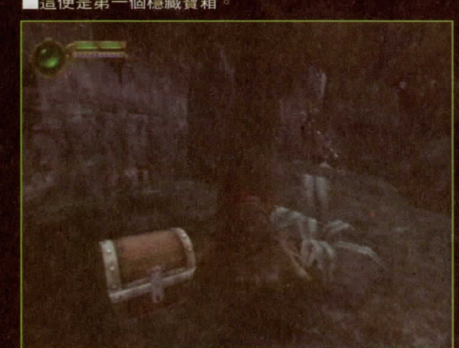
這是遊戲最開頭的一關，所以難度非常低，而在這裡最主要的目的是要為之後的版數籌集一些資源，所以，在這個STAGE之中，筆者建議大家在這STAGE之中不要太過浪費資源。

一開始，大家便可以得到一些意外的收獲，在左手邊的樹前跳一下，便會有穩藏寶箱出現，雖然只是小小的數目，不過這也算是不勞而獲的金錢呢！之後便可以依其他在地上的金錢進發。

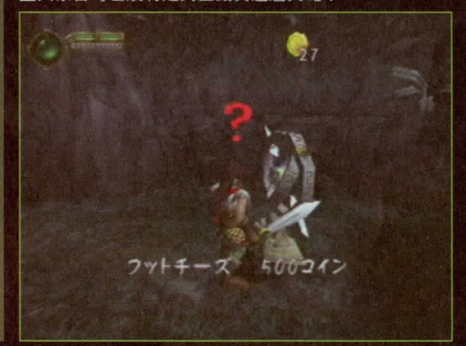
在這裡有一件500金幣的道具「FOOT CHEESE」(フットチーズ)，這時候大家手上的金錢是不足的，所以暫時不用理會。

而最重要的便是在右手邊的鎖匙，取得這鎖匙之後，便可以到左手邊的有鎖寶箱，開啟之後便可以取得盔甲。再向前行，便會到達一個有3座墓碑的地方，在這裡，大家要利用二回跳躍加重攻擊，將墓碑一一消滅，取得在之中的精靈。

■這便是第一個穩藏寶箱。



■大家暫時也沒有足夠金錢買這道具呢！



■這是遊戲之中不可缺少的鎖匙。



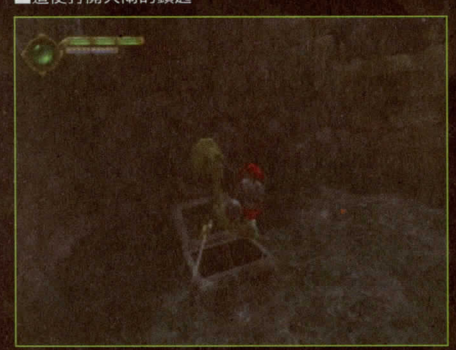
■寶箱之內的是盔甲。



■只有用這種方法才可以將墓碑完全破壞。



■這便打開大閘的鎖匙。



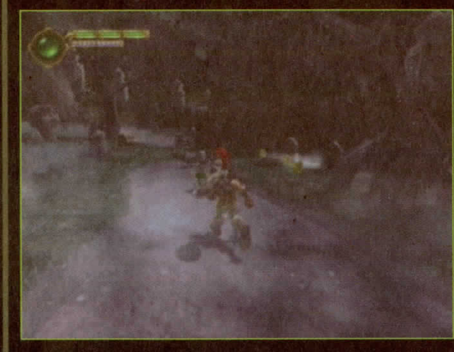
在離開之前，大家要記著在門前的大樹前跳一跳，這裡也會有一個穩藏寶箱，這次的金額會比上一次來得更多呢！

■不要忘記這個寶箱啊！



進入真正的墓園，開始會有敵人出現，不過這些只是普通的骷髏兵而已，而進入這地域之中，最要小心的便是不要步入紫色的地方，因為一進入，便會有一些「骨手」招呼玩者，他們給玩者的傷害，絕對比一般敵人的更大。

■這便遊戲之中第一個敵人了！

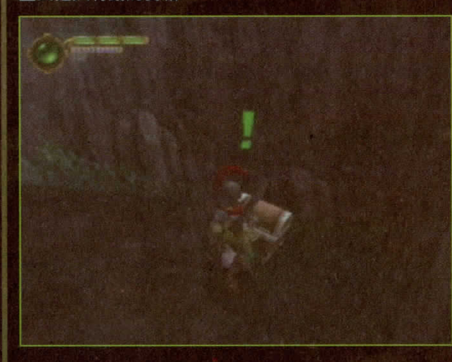


而在這裡，要小心像幽靈的敵人，他會將玩者身上的精靈奪走，每次4個，所以一定要盡將他解決。而要小心的是在左手邊的暗道，在之中有一個寶箱，雖然金錢不算多，不過也要將之取到手啊！

■小心後面⋯⋯！



■又是只有錢的寶箱。



當通過第一個地裂位置時，不妨先右轉向上，進入一個隱藏的墓室之中，大家只要打碎大石便可進入。在之中有一副石棺，在石棺之前有一瓶藥水，之後利用二段跳重攻擊，便可以打破石棺到達下一層，取得6個金幣和一個「心」。

■這便是入口。



■石棺之下別有洞天。



再向前行，在左邊又有一條暗道，不過這裡的全是紫色的地面，小心啊！而在盡頭有3個寶箱，左右兩個也是金錢，唯獨中間的一個是寶箱怪物，只要大家利用二段跳轉身加重攻擊，便可以一擊將他擊殺。

■這裡有 3 個寶箱呢！



大家不要就此離開，因為在這裡還有一個鎖寶箱，到達的方法，大家要先跳到那個「空」的墓前的墓碑上，之後向後跳，便可以跳到上方的崖上，在樹前跳躍，寶箱便會出現，之中的是火炎魔法，取得之後手上的寶劍便會變成火魔法劍。

■寶箱之中的是火炎魔法。



在前方的斷崖之前，不要就這樣跳過去便算，因為在右下方有一個山洞，那裡有金幣和鑽石。從崖下回到地面，前面有兩個會放出紫色火球的塔，大家是不可以將它們擊倒的，所以只能避過。而在口的位置的左邊，只要跳下便會有穩藏寶箱出現。



■下面也有一些金幣呢！



■一定要取得這寶箱。



到了通過吊橋的時候，玩者千萬不要放過取得鑽石的機會，只要跳到橋的欄上，便可以成功的取得鑽石。而到達最後一段路，玩者不要心急往左邊的出口進發，因為在前方其實仍有不少的東西等著玩者呢！

■這粒鑽石……



在前方，除了有一些微不足道的敵人之外，玩者還會再一次遇上那種會奪取精靈的敵人，不過只有一隻，所以應該可以從容應付。而在路的盡頭，有一個有鎖寶箱，入面有一件盔甲，如果大家身上已經穿上第二件盔甲，大可以不理會他，慳回一條鎖匙吧！又或者大家想試試「20秒」金甲滋味的話，亦可以取來試試的。

最後，只要通過在左手邊的通道，便可以成功的完全STAGE 1。

■終點在望！



STAGE 2

暗雲之廣場

這個暗雲之廣場其實是一個連接各個不同版面的地方，所以沒有太多特別的地方，不過，在這裡的敵人是會依據玩者在完成不同版面之後而有所變更。

當然，在廣場之中，除了連接不同版面的通道之外，亦會有一般會出現的敵人和一些隱藏的寶箱，而第一個可以找到的便是在起點前方的樹前面，一如以往，只要跳一下便會令寶箱出現。

■這寶箱之中有不少金錢呢！

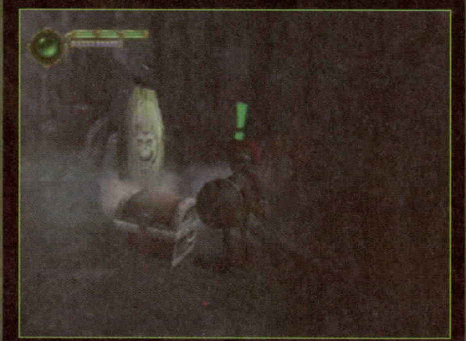


到了大路向左轉，便會見到一個水池，在水池左邊有一個閘口，看來是可以打開的。再向前行便是通往「霧雨之山麓」的入口，再向前行，通過吊橋之後，在左手邊其實是有一條暗道的，大家要小心的留意。

■左邊的是……？



■這便是「霧雨之山麓」的入口。

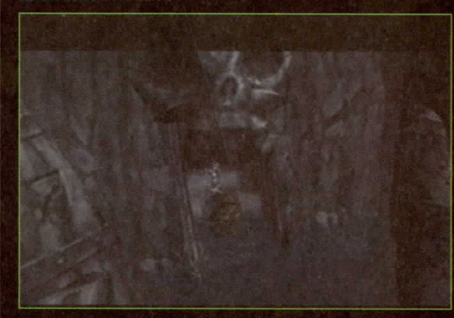


在暗道之中，敵人的數目不是太多，而在盡頭有一個寶箱，不過金錢的數目亦沒有多少，反而在這裡最重要的便是在場中央的一個開關掣，只要擊打一下，便可以打開剛才在水池看到的門。

■這裡亦有一個寶箱。



■這是重要的開關掣。



完成暗道之後，繼未完的行程，再向前行便是「溶岩之道標」的入口，而再向前行便會是這廣場之中最重要的地方——「SAVE POINT」，不過大要記著，在這遊戲之中要SAVE的話，一定要用上100金幣的，所以不夠錢的話，便真是連SAVE 也不可做到呢！

■「溶岩之道標」的入口。



繼續向前行，便可以看到「遙遠的斷崖」的入口，如果大家這時候的盔甲的狀態不是太好的話，大可以到水池的閘門入面，使用100金幣來

■「遙遠的斷崖」的入口。



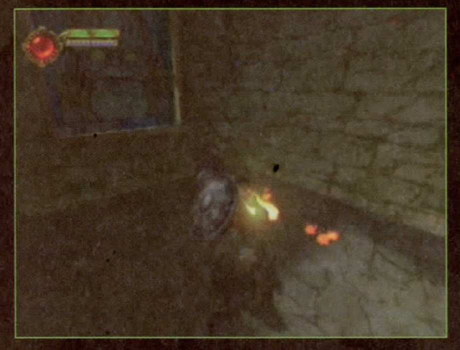
■感動的SAVE POINT！



STAGE 3
溶岩之道標

故名思義，這個是一個充滿溶岩的地域，在這裡一出來便是在一間小屋之中，玩者最好便是先來一個180度轉身，從後面的窗跳出外面，因為這裡便有一個寶箱。而如果手上已經沒有鎖匙的話，最好便是到小屋的左邊先殺在地上鑽出來的敵人，因為殺了他便可以取得一支鎖匙。不過，理論上大家手上應該還有一些的存貨吧！

■從這裡出有著數。



在小屋背面其實便是一個墓園的入口，進入之後，在左邊有一隻烏鴉，先殺死牠吧！這樣相信會減少不少損失的。而在這裡有不少有精靈的墓碑，大家不要錯過，而在中間的大樹旁邊跳一下，又會有寶箱出現，在寶箱之中的不是金幣，而是盔甲，所以一定要將它取到手！

■如果唔想有損失，最好也是先殺烏鴉吧！



■不要放過這寶箱啊！



「搜掠」完第一個墓園之後，便以可以繼續行程，在一間的屋其實不用理會，因為大家在走近之時，地面便會下陷，屋的下半會跌入溶岩之中，在跳過跌下的屋及岩石之後，便會發現前無去路，其實，下方有一些在溶岩之上的棺木，大家可以利用這些棺木來前進。

■沉下的屋成為了玩者的踏腳石。



通過溶岩池之後，便會到達第二個墓園，不過，在墓園之前，有一些敵人會阻擋玩者前進，尤其是右手邊小屋之前的「骨仔」。在墓園入口左邊有一些金幣和一條鎖匙，不過，地面是紫色的，如果沒有購買在STAGE 1之中的「FOOD CHEESE」的話，大家便要跳入去，之後跳出來，切勿步行入內。而且之中有敵人會出現，他身上亦會有鎖匙，所以一定要將他消滅。

■溶岩之上竟然有棺木？



■火柱呀！



■小心！

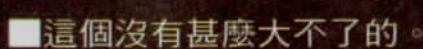


而在右邊的墓碑旁，是有一個隱藏寶箱，不過，大家在消滅墓碑的同時，這寶箱便會出現。進入墓園，左手邊依然有一隻烏鴉，而這裡其實沒有太多的東西可以取得，而在右邊盡頭的「MYSTERY」（ミステリー），多數會是藥水，如果大家沒有受傷的話，大可以慳回這150金幣了。

■這裡也有寶箱



■這個沒有甚麼大不了的。





在墓園對面的屋中，有一個上鎖的寶箱，之中會有一些金幣和一件盔甲，不過入來取得盔甲要用去兩條鎖匙，至於值不值得，大家便自行判斷吧！繼續向前行，大家會見到一個直插在溶岩之中的棺木，之上有一個「心」，在這地方跳過去的話，視點方面會令玩者有一些差別，所以大家要的跳，以免得不償失。

■這個「心」實在非常難取得。

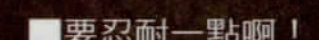


再向前行，又會見到一間屋，之中有一個火陣，會跳出一些「骨仔」，如果大家不想浪費時間的話，便可以利用二段跳重攻擊將這陣消滅，否則，在出完3隻「骨仔」之後，陣亦會自然消失，從擊破小屋後方的玻璃向前行，便會找到一個有火炎魔法的有鎖寶箱。

■這個火陣大家會如何應付呢？



■這個寶箱相當重要。





離開小屋，便要再一次的利用在溶岩上的棺木來前進，同時，亦要留意在上方的寶箱位置，以免有所損失。當經過「CHECK POINT」之後，玩者便要小心了，因為從塔上射出的紫色火炎和敵人的「骨仔」會同時出現，玩者最好先後退，將「骨仔」擊退才再向前行。

■在這裡要小心利用二段跳。 ■要忍耐一點啊！

在進入最後的大墓園之前，玩者又要經過一段佈滿溶岩的路，不過，通過這裡之後，便會到達最後的大墓園了。進入大墓園後，在左邊會有「骨仔」出現，而在正前方則會有奪取魂的惡鬼出現。而只要在小屋背後跳一下，便會有鎖上的寶箱出現，裡面的是盔甲呢！

■這裡也有寶箱呢！



在這個大墓園之中，所有的大石棺也是可以擊破的，而在中間的火陣亦只會出現兩隻「骨仔」，所以敵人的戰力不算是太強。而最要小心的便是在最後的一個寶箱，因為這是寶箱怪物。在這裡的3間屋之中，其實所有的道具也沒有甚麼大不了，最重要的也只是匙而已。

■嘩！好險啊！



在擊倒最後的長矛兵之後，便會到達下一個地段，不過，一開門又會有惡鬼出現，不過由於出現得比較「正路」，所以不難消滅他的。同時，這裡亦有一雙烏鴉。而在盡頭小樹的前面，是有一個隱藏寶箱的，不過，玩者一定要在前方跳才會出現的。

■正面來，冇有怕！



■這便是寶箱的所在。



跳到最後的屋前，這裡有非常多的敵人，而且由於沒有CHECK POINT，所以要盡量避免受到損傷。在這裡，表面上守衛只有門口的長矛兵，



其實，在屋的背後，是有很多「骨仔」和喪屍，而且在屋內更有3個「骨仔」，所以玩者如果沒有足夠裝甲的話，便真是祝你好運了！

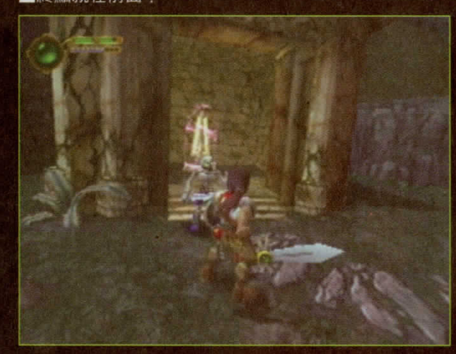
■守衛又怎會這麼少。



■喪屍在這裡有不少呢！



■終點就在前面！



STAGE 4
遙遠的斷崖

雖然這個STAGE的名字是「遙遠的斷崖」，不過一開始之時看到的景象完全不像是這樣的。在這裡玩者可以先購買一件盔甲，而在盔甲之前的地方，只要大家如之前的跳一下，便會有隱藏寶箱出現。

■要盔甲的話便要購買了。



在這裡的敵人其實不算是多，而一直向前行，便會有一些墓碑，而且亦會有烏鴉的出現，不過，在前面便會出現第一個的「斷崖」，而在左手邊的大樹左邊，只要跳一下會有隱藏寶箱出現。

■這裡也有寶箱



從大跳直跳下去，便會到達一個山洞必口之前，在這裡的守衛除了一個「骨仔」之外，便是一個長矛兵，而最可惡的便是兩隻奪魂的惡鬼，兩隻一齊進攻，相信玩者最少也會中一次他們的攻擊，失去一點的精靈。

■這地方是……



■最好便是逐一擊破。



清除了在洞穴的敵人之後，便可以沿斷崖跳回大路，不過，在斷崖之間，會有一些敵人出現，他們甚至會跳下來向玩者攻擊，這是要非常小心的。

■小心上方！



經過這小小的斷崖之後，又會來到一個「鳥語花香」的地方，要小心在左右兩邊的塔，由於紫色的火球是會由左右一同射出，所以便要小心留意，利用時間差來通過，而在左手邊的寶箱，又是一個陷阱，大家可以不理會他。

■危險呀！



■又是一個陷阱！



在通過這裡之後，便可以往上前進……不過在這之前，大家可以到斜坡的開端向上跳，在那裡有一個上鎖的寶箱。再向前進，便會到達真正的斷崖，在這裡大家最好可以在CHECK POINT留下寶劍，因為大家要預計一定會有死亡的機會！

■安全至上！



在這裡又會有惡鬼出現，大家最好可以在未進入斷崖範圍之前將他消滅，否則將會非常麻煩。一進入斷崖，玩者盡可能以慢步前進，以免岩石加速陷下，然而，中又會有「骨仔」出現，玩者一定要站著應戰，一作跑動的話……

■危險！開始下陷了。



■小心這個斷崖！很遠的！



通過斷崖之後，便會到達一個小墓園，在這裡的敵人之中，首次出現只有上半身，在地上趴行的的喪屍，離開墓園之後，面對玩者的是一個拿著斧頭的「骨仔」和一個長矛兵，不過大家不要心急，因為這是一個大陷阱，如果一直跑過去的話，便會發生慘劇，因為中間的石頭會下陷，玩者最好以飛盾來將「骨仔」擊倒，再跳過另一邊，將長矛兵打倒。

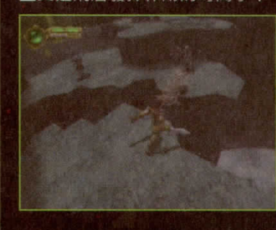
■新的敵人！



■小心！又來了！



■又是飛盾發揮作用的時間了！



通過這裡的話，記著要到CHECK POINT一行，否則隨時會一無所有。接著來路只有一條，不過，在進入新的墓園之前，有一條像是石橋的東西，大家不要衝動的一直衝過去，因為這石橋是會下陷的，通過的唯一方法便是跳過去，在這個墓園之中，其實沒有甚麼特別，只有一些有精靈的墓碑、「骨仔」和烏鴉而已。

■不要衝動啊！



通過大閘，便會見到一間被上了鎖的屋，而在這裡的敵人又是「骨仔」和喪屍，而要通過這裡，便要從屋的後面進入了，因為這裡有一個開關製，只要打擊這地方，在左邊的山道便會上升，成為一條通往出口的路。

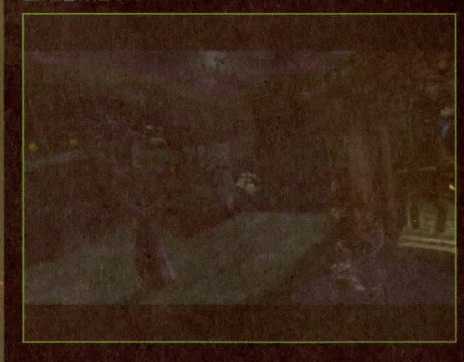
■這裡才是入口。



■這個掣是……



■山道升起了！



而在右邊的屋之中，除了有個寶箱之外，亦可以打破後方的玻璃，那裡有一條暗道，內裡除了有一個上鎖的箱之外，亦有兩隻「骨仔」，至於寶箱之內的東西，是一個心和數個金幣而已。



■進入去可能會有一點收獲呢！



沿著山路一直向前行，便可以很快的到達終點，而在這裡的敵人不是太強，不過在數量上真是足以致命，因為這山路真是非常窄，所以要小心的通過，以免功虧一簣。

■到了！不過……



STAGE 5 霧雨之山麓

在「霧雨之山麓」一開始之時，便是一大片的墓園，在這裡有很多的「骨骨」，而且更有兩個是拿著飛斧的，所以玩者要小心一點，最好便是怪慢慢的前進，同時，亦要留心那些墓碑是有精靈的，而且在向前行時要慢慢來，否則……

■這裡有不少的「骨仔」呢！



■近身攻擊對拿著斧頭的骨仔來說是最好用的。



■小心！！



由於地面下陷，所以玩者被逼要過下斷岩，渡過下面的溶岩，然而，在跳最後一塊石時要小心，因為在右方的塔會放出紫色的火炎，被擊中的話，隨時也會被打進溶岩之中。

■小心不要被紫色火炎打中。



再向前行，便會見到CHECK POINT，不妨在這裡SAVE一次，相信這是比較安全的做法。來到這裡，前面的地面會再次下陷，不過，在這裡再沒有塔放出紫色的火炎。不過，在前面的墓園之中，要小心奪取精靈的敵人會從牆之中飛出來攻擊。



■嘩！又來了！



■後面有鬼！



在清除在墓園之中的所有敵人和墓碑之後，便可以從左邊的岩石向上跳，再利用在牆上伸出來的棺木，便可以繼續向前進。這時候，玩者會到達在上方的另一個墓園，在這裡除了小型的墓碑之外，在正中央更有一副大型的石棺。在這裡出現的敵人大多數是喪屍，不過，玩者最好在打破大石棺之前將墓園清理，因為一跌入石棺之中，便沒有方法可以回來了。

■一般的喪屍對玩者已經不了大作用。



■玩要記著清理現場呢！



一擊破石棺，在下面等待著玩者的便是數隻「骨仔」，在擊倒他們之後，再向前行，便會到達一個完全不同的地帶之中，這裡有「小橋流水」，不過，在橋旁的烏鴉簡直是玩者的死敵，因為牠們一次便可以奪取100金幣，實在要先除之而後快。

■可惡的烏鴉！



而在這裡，大家可以先在河上前進，除了可以在橋底取得兩個金幣之外，亦記著要進入瀑布之中，只要從後面的石頭上跳下來，在中央位置便會出現一個寶箱，內裡有一瓶藥水，雖然是細的，不過在時候也是夠用了。

■橋底也有金幣。



■這裡有個隱藏寶箱啊！



回到正常的路上，在過橋之後，玩者會面對不少的敵人，不過，藏在盡頭寶箱之中的魔法師實在非常麻煩，他會將玩者變成嬰兒，要在一定時間之內才會變回原貌，不過，大家可以利用前方的大樹來作掩護，因為令玩者變成嬰兒的魔法會是每3發便停一會的。而在左邊的大樹旁是有一個隱寶箱的，而出現方法和之前的一樣。

■這裡有不少敵人。



■噢！變了BB。



■這裡又有寶箱。





之後從右方的路向上行，便會到達這裡的出口，不過，在路上要小心塔射出來的紫色火炎，否則又會「爆甲」的危險了。通過塔之後，便會到達這裡的出口，在這裡作守衛的只是一些普通的貨色……這樣想的話便錯了！因為當玩者一到接近出口之時，便會有很多「骨仔」從地中鑽出來。在過版之前，記著要拿在出口後面的寶箱呀！


■跳這裡時要特別小心。

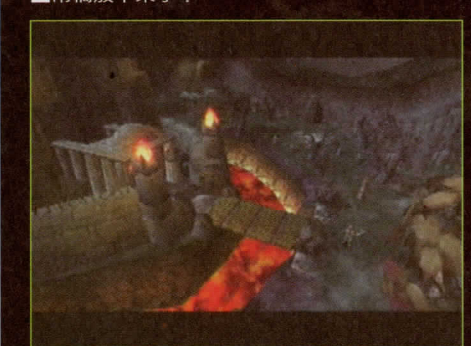

■好多人（骨）呀！


■這裡還有一個寶箱呢！

STAGE 6 BOSS 戰

加斯多利・加斯

當玩者完成了STAGE 1 至STAGE 5 之後，在「暗雲之廣場」正中央的吊橋便會放下來，這便是進行地域BOSS戰的地點，在這裡奉勸大家一句，如果大家身上的「飛盾」數目不足的話，便應先到先前的STAGE 之中收集一些「飛盾」，否則，在打BOSS 之時便可說是九死一生了。

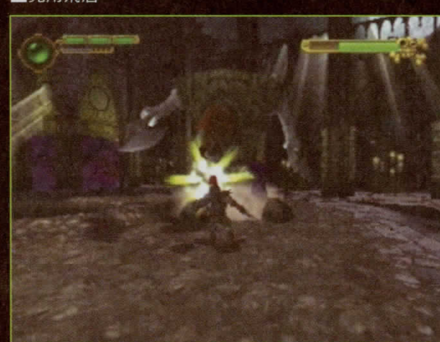

■吊橋放下來了！

另一方面，玩者亦不妨先令自己的盔甲完整一點，當然，要以金甲的狀態進入是沒有可能的，不過，最起碼也要著頭盔進入，這樣會安全一點。

這裡的BOSS其實很易對付，最重要是玩者身上有夠的「飛盾」，因為攻擊這BOSS 方法，便是先以「飛盾」令他腳痛，當他腳痛之時，再利用二段跳重擊他，這時他便會坐在地上，這時候向BOSS發動攻擊，便可以令他受到損傷，當然，用重攻擊是最有效的。

這樣一來，只要重複這種攻擊3至4次，BOSS 便會被擊倒。


■要進入城堡了。


■先用飛盾


■二段跳重攻擊


■直接攻擊！

在經過了STAGE 6 的BOSS 戰之後，玩者便會得到該地域的女神所贈送的禮物，分別是她的吻、SAVE 又或者是盔甲一件。



■大家會選擇哪一種呢？

STAGE 7

密林之遺跡

完成了上一個地之後，這次的是一個截然不同的森林地域，在這裡大家看到的全部也是水和森林，在STAGE 7 之中，玩者一開始便是看見這些東西。而在這裡會遇到的敵人，大多數會是喪屍，不過也會有一些被食人魚咬著的喪屍。


■上一版的墓碑在這裡變成了神像。

在起點向右轉，只要在大樹前一下，便可以令隱藏寶箱出現。而在中間的大樹之上，其實是有一些金幣和鑽石的，大家不妨利用「吸收盾」來將這些高高在上的寶物抓下來。而且從大樹亦可以跳到對面的樹屋，在屋的四周有金幣，而在屋中則有一條鎖匙。


■這裡的寶箱比較難找呢！


■這些敵人比一般的喪屍更麻煩。


■輕鬆的便可以收集寶物。


■重要的鎖匙。

而在這裡有一件盔甲，如果因為這是寶箱之中的盔甲，所以玩者大可以先取之，因為進進這裡多少次，這盔甲也是會存在的。繼



續向前行，便會遇上一些非常高的樹籐，記著，不要被樹藤點到，因為會扣HP 的，只要打3 下便可以通過，然而，牠會很快的再生，所以要迅速行動。

■來吧！隨便拿吧！



■這樣便可以通過了。



在通過兩次的樹藤之後，便會有一條分支路，玩者可以先行右邊的一條，因為這其實是一條「死路」，裡面只有一些精靈和敵人而已。而另一邊才是正確的道路，在這邊的路上，仍會有隱藏寶箱存在，就如在通過第一道樹藤的門之後，只要跳一下便會有寶箱出現。

■右邊便只有這些東西而已。



■這裡也有寶箱出現。



繼續前行，便會到達另一個水池，在這裡有棵大樹，之上有一件盔甲，除非大家真的要用，否則筆者建議不要先取用，留下來吧！而在大閘前面，有3隻拿藍盾的「骨仔」，在閘前的一隻便是拿著鎖匙的人。

■如果有必要的話，這件盔會非常有用。



這裡又有一個墓園，在這裡的全話也是大型的石棺，在這地方之中，雖然有不少的石棺和墓室，不過，之中的全部也是一些普通的東西，真正的寶物全部也是在屋頂和圍牆之上。而在右邊盡頭的墓室之中，收藏了雷電魔法，取得之後，玩者手上的劍便成為雷電的魔法劍。

■這裡有鎖匙。



■這裡有心。



■裡面的不是「雷電」魔法嗎？



在墓室左邊有一條河……其實這並不可以算是一條河，因為大家跌下去的話，便會一命嗚呼，所以大家如果為了眼前的3個金幣而死的話，便真是太不值得了。不過，在河的開端的大樹前其實是有另一個隱藏寶箱的。而在右邊的樹根，大家可以跳到前方的圍牆上，再跳到在左前方的墓室之上，取得第二個心。

■莫非真是人為財死？



完成之後，便可以繼續行程，不過，在這條水路之上真是要非常小心，因為這裡有一條大鱷魚，大家不能將牠擊殺，所以唯有盡力避過他的攻擊。而在右邊的墓室之前，其實也有一個隱藏寶箱。

■嘩！走呀！



■這裡竟然也有寶箱？



只要避過大鱷魚的攻擊，便會見到這裡的出口，不過，在到達出口短短的路上，會有很多的「骨仔」和喪屍出現，玩者不妨慢慢的前進，逐一將他們擊殺，這樣會是安全的做法。

■仲有敵人？



■真係打極都有！



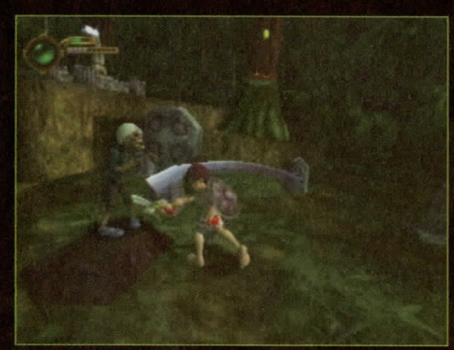


STAGE 8

巨大樹之廣場

這個廣場是一個高低差非常大地方，從右邊開始行，大家會見到像梯級的墓碑，這裡會有不少的喪屍，而在右邊的大樹之上，是有3個金幣和一粒鑽石的。在這前面的便是「沒有底的沼澤的溪谷」的入口。

■這裡的敵人主要是喪屍。

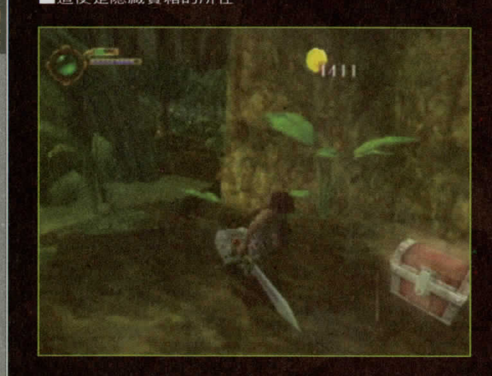


■「沒有底的沼澤的溪谷」的入口。



繼續向右前進，有一個只有一塊石頭和一株草的地方，有一個隱藏寶箱，地點在哪裡？大家只要看看附圖便會明白。而在前面高台之上的便是「危險的濕地帶」的入口。不過，在這個入口的附近有不少的喪屍埋伏呢！

■這便是隱藏寶箱的所在。



■「危險的濕地帶」的入口。



而在「危險的濕地帶」的入口旁邊的低地，便是「不死者之村」的入口。來到這裡，這個地域的版圖大家也已經看過了，不過，這金廣場和之前的一樣，會因應玩者完成版圖的情況而對場中的敵人數目及種類有所改變。

■「不死者之村」的入口。



STAGE 9

不死者之村

這個「不死者之村」，一到達之後，玩者便會知道這裡原來是一個「水世界」，所有路也是被水覆蓋著的，不過，玩者不要心急的向前行，先回身一看，在這裡有一些非常有用的東西呢！在右邊的地上，有一條鎖匙，而在樹上則有 4 個金幣；而在草屋之中的有鎖寶箱中，總共有兩袋金幣和一顆鑽石。

■這裡原來有 4 個金幣。



回到原來的路線，先奉勸大家一句，如果可以的話，盡可能不要在水中行走，因為這裡和「密林之遺跡」一樣，會出現不能擊倒的大鱷魚。之後又會遇上樹藤的障礙物，幸而這裡的敵人只有少量的「骨仔」，所以應該可以輕易通過的。

■大鱷魚又出現了！



而來到盡頭，有一個水池和一條向上的路，大家應先處理下面水池的東西，這裡除了有精靈吸之外，亦有鎖匙可以取得，更加有新款的「內褲」供玩者購買。

■這裡有一條鎖匙。



■可以換內褲了！



清理完下方的物品之後，便可以向上方進發，在右邊的屋之中，會有雷電魔法；而在中間的小屋背後，可以取得一瓶大藥水，而在水屋之中只有一顆鑽石而已，然而要用一條鎖匙去開啟，好像不是太值得了。幸而在最後的小屋之中，仍有一條鎖匙。



■用了鎖匙才得到這個？



■這裡還有一條鎖。



經過這些高高的小屋之後，便可以向右行，這裡的屋依然是建築在水上的，不過，大家會在面前見到一個寶箱，這其實是一個陷阱，這其實是一隻寶箱怪物。在這裡基本上是沒有正式的路，所有的地方也要靠玩者的跳躍來渡過的。而這裡最關鍵的地方便是在中間移動的板，在右邊的小屋中，有一件由有鎖寶箱鎖著的盔甲。

■又是一個陷阱。



■在這裡背後有一條鎖匙。



■要小心這個移板的機關。



通過這裡之後，便會有一個CHECK POINT，左右也好像是路，不過，只有在右邊被樹藤封著的才是真正的路，在通過兩層樹藤之後，在第3層樹藤之前的位置，便是隱藏寶箱的出現位置。

■大家要由這邊行啊！



■不要忘記取寶箱



通過樹藤之後，便會見到一朵大花，這是相當麻煩的敵人，不過，如果玩者手上的仍是火炎或雷電的魔法劍，利用一記的二段跳重攻擊，應該可以將他消滅。

■這花是相當強的敵人。



而接下來的一段路，全部也是考驗玩者跳躍功夫的地方，在這裡的隱藏地點不算太多，不過，由於木與木的位置相當刁鑽，所以玩者最好便是調校好視點才跳，否則很易會因為視而導致喪命。而如果大家想得到更多的金幣的話，便應先處理左下方的金幣和寶箱。

■這裡全是要跳躍的地方。



■這件盔甲怎樣取好呢？



通過以上的難關之後，便到達在終點之前的神殿了，在這裡除了有一個長矛兵之外，亦有一個火陣，之中會出現6個手持藍色盾牌的「骨仔」，只要消滅這些敵人，這版亦可以安然通過了。

■這個火陣的敵人數量特別多。



■這些是最後的敵人了！





TEXT:MARKS



GT CONCEPT 2001 TOKYO

無論是初心還是上手也對應的遊戲

SCE 的 GT 賽車遊戲系列，一直被認為是同類型遊戲頂級的作品，但奈何遊戲的難度令不少非好此道者卻步。今次GT CONCEPT (以下簡稱GTC)看來也有照顧到這方面的客戶，在遊戲中加入了不少補助系統，讓不諳駕駛的玩者也可以輕鬆完成賽事。

PS2	2002 年 發售中
SCE ● RAC	
3200 日圓 ● DVD-ROM	
101KB	

新賣點

另一方面，遊戲也加入了不少以前GT遊戲沒有的新元素，例如在重播時，會出現標板顯示，不過其中最吸引的，應該是「PRESENT CAR」。每當玩者在「COURSE LICENSE」或「SINGLE RACE」模式中完成一條賽道，無論是金、銀或銅杯(SINGLE RACE則以排位計算)，也可以得到一輛指定的汽車，總數有40輛之多。以下將會為大家逐一介紹。

RACE	MODE	出現條件	PRESENT CAR 車名	Machine Category	驅動
Middle Field Raceway	Course License	License Get Bonus	MAZDA RX-7 Type R BATHURST	New Car	FR
		License Gold Bonus	MAZDA ATENZA LM	Dream Car/Dirt Car	4WD
	Single Race	Normal Clear Bonus	DAIHATSU COPEN	Concept Car	FF
		Professional Clear Bonus	CALSONIC SKYLINE JGTC	Race Car	FR
東京Route 246 Circuit	Course License	License Get Bonus	SUBARU IMPREZA WRX Sti Prodrive Style	New Car	4WD
		License Gold Bonus	Moble 1 NSX JGTC	Race Car	MR
	Single Race	Normal Clear Bonus	NISSAN Fairlady Z	Concept Car	—
		Professional Clear Bonus	HONDA Dual Note	Concept Car	4WD
Swiss Alps	Course License	License Get Bonus	PENNZOIL NISMO GT-R JGTC	Race Car	FR
		License Gold Bonus	TOYOTA RSC Rally Car	Dream Car/Dirt Car	4WD
	Single Race	Normal Clear Bonus	MITSUBISHI CZ3 TARMAC	Concept Car	4WD
		Professional Clear Bonus	HONDA INTEGRA Type R LM	Dream Car/Dirt Car	FF
Tahiti Maze	Course License	License Get Bonus	Lancer Evolution IV Rally Car	Dirt Car	4WD
		License Gold Bonus	MITSUBISHI CZ3 TARMAC RALLY	Dream Car/Dirt Car	4WD
	Single Race	Normal Clear Bonus	MAZDA ATENZA	Concept Car	—
		Professional Clear Bonus	PENNZOIL ZEXEL GT-R JGTC	Race Car	FR
Autumn Ring	Course License	License Get Bonus	NISSAN SKYLINE GT-R M-spec	New Car	4WD
		License Gold Bonus	Xanavi HIROTO GT-R JGTC	Race Car	FR
	Single Race	Normal Clear Bonus	MAZDA RX-8	Concept Car	FR
		Professional Clear Bonus	NISSAN GT-R Concept	Concept Car	—
Middle Field Raceway II	Course License	License Get Bonus	Castrol TOM'S SUPRA JGTC(2001 Color)	Race Car	FR
		License Gold Bonus	NISSAN Fairlady Z LM	Dream Car	FR
	Single Race	Normal Clear Bonus	SUZUKI GSX-R/4	Concept Car/Dirt Car	MR
		Professional Clear Bonus	ESSO Ultraflo SUPRA	Race Car	FR
東京Route 246 Circuit II	Course License	License Get Bonus	RAYBRIG NSX JGTC	Race Car	MR
		License Gold Bonus	HONDA NSX-R Prototype LM	Dream Car	MR
	Single Race	Normal Clear Bonus	HONDA NSX-R Prototype	Concept Car	—
		Professional Clear Bonus	LOCTITE MUGEN NSX JGTC	Race Car	MR
Swiss Alps II	Course License	License Get Bonus	TOYOTA RSC	Concept Car/Dirt Car	4WD
		License Gold Bonus	MAZDA RX-8 LM	Dream Car	FR
	Single Race	Normal Clear Bonus	SUBARU IMPREZA Rally Car(2001)	Race Car/Dirt Car	4WD
		Professional Clear Bonus	ARTA NSX JGTC	Race Car	MR
Tahiti Maze II	Course License	License Get Bonus	MITSUBISHI Lancer Evolution VII	Race Car/Dirt Car	4WD
		License Gold Bonus	NISSAN CRAN TRUSIMO GT-R V-spec II(R34)	Concept Car/Dirt Car	4WD
	Single Race	Normal Clear Bonus	TOYOTA pod	Concept Car	FF
		Professional Clear Bonus	au CERUMO SUPRA JGTC	Race Car	FR
Autumn Ring II	Course License	License Get Bonus	NISSAN mm	Concept Car	FF
		License Gold Bonus	NISSAN GT-R Concept LM	Dream Car	FR
	Single Race	Normal Clear Bonus	NISSAN mm-R	Race Car	FF
		Professional Clear Bonus	HONDA NSX-R Prototype LM Roadcar	Dream Car	MR

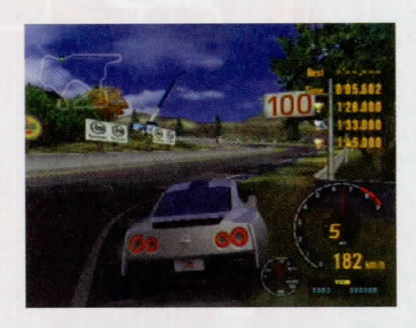




GRAN TECHNIC

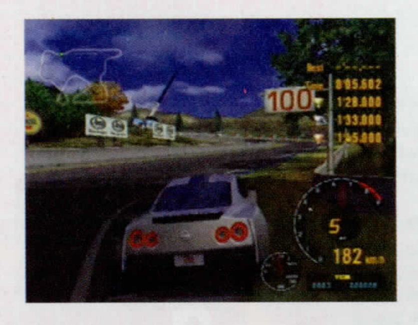
切入Cutting Point

在入彎的行車線中，最近彎位內側的一點就會被稱為Cutting Point（C.P）。C.P會因應情況和彎位的形狀而做成不同的位置。這個是絕對需要習慣的，就算是初玩者亦一樣。如果彎位之後是一條大直路、彎位後是另一個相反彎角或想從外側進入的話C.P會在彎位後段。想避開前車時，C.P就需要在前面。不過在沒有其他條件下，最好就以C.P為中間的行車線駕駛。



ZEBRA ZONE的重要

ZEBRA ZONE（Z.E）可能很多人都未必聽過，不過它們都存在著賽道之上。Z.E就是出現彎位內側、彎位入、出口的紅白間條路肩。Z.E的基本用法是讓彎位行駛中的車手知道賽道的寬度，不過其中有兩個理由需要經常使用Z.E。首先利用彎位的內側，可以令彎位的行車線更加平滑，例如在路障、S彎和連續的彎位時，切入內側的Z.E來取得一條直線。第二，當一邊的輪胎踏上Z.E時，重量就會集中在外側的輪胎，而加上Z.E的摩擦力高，自然地將內側的輪胎做成一個Brake的效果，來幫助車身入彎的角度。



驅動系統的分別

FF

FF就是前置ENGINE、前輪作驅動的方式。因為傳送驅動力的路徑短，令到入彎時的車身更緊貼理想車行線便是其最大的特徵。這種方式的優點就是車底沒有了驅動軸，使車內空間增加，而生產成本亦比其他便宜，因此成了普通車大都是FF的理由。由於FF入彎安定性高，所以家庭車最適合這種方式。不過缺點就是整套驅動組件的重量集中在車頭，這樣驅動輪不能作出比較銳利的加速。

FR

以前置ENGINE和後輪驅動的設計就是FR。雖然是昔日非常普遍的類型，但因驅動軸在車底，而令車內空間減少。由於操舵輪的前輪與驅動輪的後輪是分割開的，所以操作性能是特別良好。這就成了重視入彎性能與反應的SPORT CAR採用這種驅動方式的理由。另一方面，其缺點就是在入彎後的出彎角度太深，令一些LEVEL低的駕駛者不能能控制，其實利用油門的踩踏令車身穩定。

MR

ENGINE配置在車身較中央位置便是MR的設計。這種方式最大的特徵就是操作性能優良，轉向反應敏銳，而轉向切入至完成改變方向之間的時間是非常短暫，全都在於有良好的重量分布，所以方程式賽車全都是採用MR。在實用性方面，由於ENGINE佔據了座位後面的位置，所以車內的空間非常狹窄，甚至只剩下兩個座位，另外，車內會聽到響亮的ENGINE聲，所以這成為了MR車最大的缺點。

4WD

ENGINE配置在前面，而前、後輪都是驅動輪的設計便是4WD。由於四條輪胎都與路面產生牽引力，所以4WD有非常良好的加速性能，以及給與路面安定的驅動力，這就是其最大的特點。特別在濕滑路面更能顯出比其他驅動方式超卓的地方，所以WRC等車輛在RALLY比賽上十分活躍。實際上4WD沒有太致命的缺點，唯一的就是因機件的複雜化而增加了重量，而令車身重量更會多達200kg。這個重量的增加使其靈活性減低，因此輕量化成為重要之一。

所有額外要素

在GAME STATUS畫面中可以見到除了PRESENT CAR之外，畫面的下方會出現四個禮物形狀的箱子。當遊戲中達成特定的條件，就可以取得當中的特別要素。這裡會將四個禮物的取得條件和內容公開。

歐洲版MOVIE

第一個禮物中，可以見到歐洲版《GT3》的OPENING MOVIE。出現條件是將SINGLE RACE的所有比賽取得冠軍。使用的車輛方面可以用自己擅長的跑車挑戰不同的比賽對手。

ACE等級

當玩者在SINGLE RACE中，取得PROFESSIONAL LEVEL的所有比賽冠軍，就可以取得第二件禮物。在觀賞ENDING MOVIE之前，會出現ACE LEVEL的出現條件—在LEVEL畫面中同時按L1和R1掣。

10億的夢

第三件禮物的出現條件是將SINGLE RACE的NORMAL LEVEL內所有比賽取得冠軍。其內容是將《GT3》的GAME DATA追加10億Cr.。使用之後，便可以在GT MODE的第一日購買最高級的RACE CAR。

pod RACE

將License Mode的所有考試完成時，就會出現擁有感情的CONCEPT CAR－ pod的專用比賽。雖然可以在SINGLE MODE駕駛，但當中的賽道和玩法都很特別。



TOKYO R246

TOTAL LENGTH 5120m

A 賽道的第一個就是在長長直路後的90度彎角。因車速已到達極速，所以這彎角的BRAKING POINT會在100m指示板前開始減，減速至100km/h ，而且需要以OUT IN OUT進入。

B 經過之前的90度後，車速已經被減至這個要求，大概在150km/h 左右，而只要在切入時開放半秒油門，以及駛上內線的ZEBRA ZONE便可以通過這S彎。

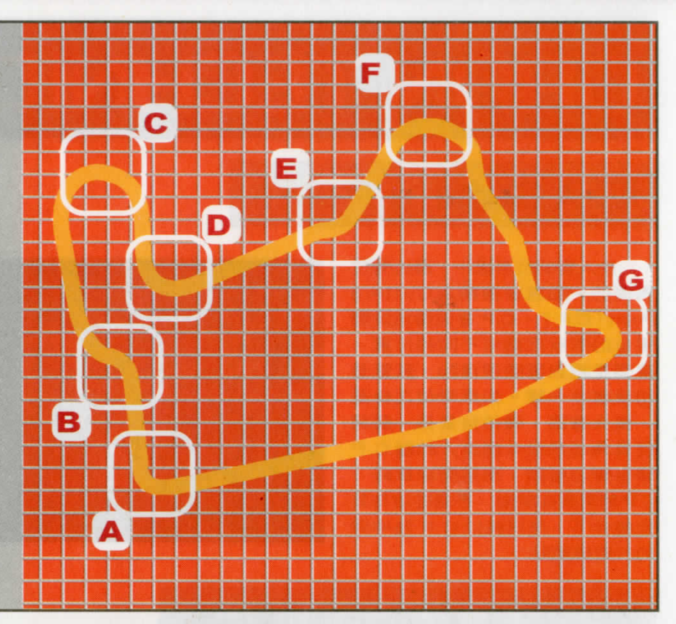
C 今次這彎角是毋須依著外線行駛，只要在中線準備便可。這技巧是在於切入的一刻作出一下較重的BRAKING，而將車速減至車身不會向外移去的速度，因為在乎車種和設定而定。

D 首先依右面準備，而開始切入內線的內線亦作較重的BRAKING ，車速減至125km/h ，而且沿著內線的ZEBRA ZONE行駛。

E 在經過上方最後一塊「FIRESTONE」廣告板時開始BRAKING 和切入，而減速至135km/h ，之後需要依在外線，以全速駛過下一個彎角。

F 由於賽道比較狹窄，而亦經過較長的加速距離，所以不可能以全速通過。BRAKING POINT會在見到左面第三塊「AUTOBACS」廣告板時輕輕減速和切入。

G 由於彎角中間位置比較鈍，而出口比較窄，所以不可完全沿內線的ZEBRA ZONE 行駛，而需要令行車線出現前後兩個CUTTING POINT 。首先依左面準備，而經過50m指示板時開始BRAKING ，切入內線時需要減速至90km/h 。



SWISS ALPS

TOTAL LENGTH 3290m

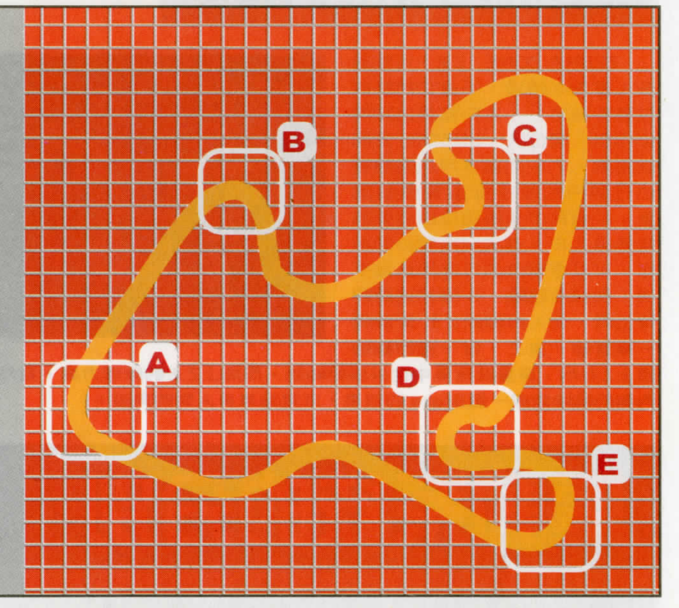
A 經過長長的直路之後，車速應提升至170km/h以上，因此是不能就此切入，而需要在開始DRIFT之前將車速減至150km/h ，便可踩盡油門通過。

B 雖然這彎角並不是很銳，但因為出口路窄和準備下一彎角，所以入彎時需要少少技巧。首先以中線而行，在經過左面「Audi」的廣告板時才突入彎角，而切入時需要稍稍放油。

C 在通過木橋時，車頭需要正向第一塊「SHELL」廣告板。經過木橋後約兩秒便立刻突入和減速，而CUTTING POINT會在彎角的尾段來準備駛入下一個彎角。

D 這個正是整個賽道最難的彎角。首先從外線行駛，經過右面的人群時便開始放著油門切入內線，而當通過第一個彎角便要立即將軚盤向左扭盡，同時作輕輕的減速，需要車速減至70km/h左右，不過車頭不要駛上內線的斜位，途中利用收放油門保持車速，在見到GT3 橫額便踩盡油門離開。

E 這最後彎角雖然不是一個很窄的髮夾彎，但在尾段的駕駛就會影響成敗。由於之前的S彎角已將車速減低，所以可以以全速入彎，不過尾段則會深下去。如沒什麼有改變的話，就會向外線移去，不過當見不到右面牆身時，稍為輕放油門和扭軚，便可依內線減少路程駛向終點。



TAHITI MAZE

TOTAL LENGTH 3555m

A 經過一段加速之後，車速已將提升至150km/h以上，再加上瀝青路的關係，所以很難以安全的通過。首先依著外線行駛，而且駛至彎角外線的凹處，當駛入凹處立刻回軚切入內線，同時拉下HAND BRAKE ，利用慣性DRIFT通過。開始時的切入可以利用BRAKE 來完成。

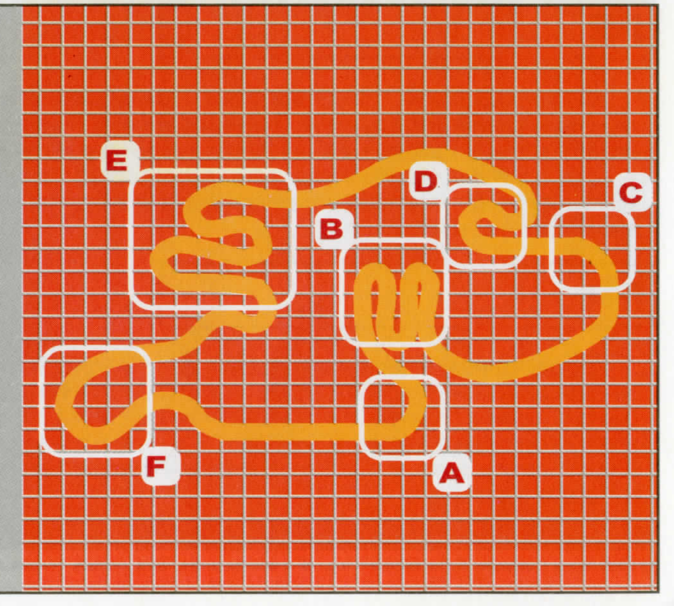
B 因為在瀝青上的加速會比沙地為快，而且這組髮夾彎會比之後為銳，所以需要早點減速進行。進入這組彎角前都要駛至中線，而車速需要減至50km/h 通過，入彎途中亦要不斷修正車身。

C 雖然這彎比較鈍，但是彎角的長度很長，因此需要將DRIFT 的效果加長。先以中線行駛，而需要全速切入，只有稍稍扭盡軚盤便可以產生DRIFT 效果，這裡的修正效果會比其他較重要，因為途中速度會比較高，所以一撞就會失去很多速度。

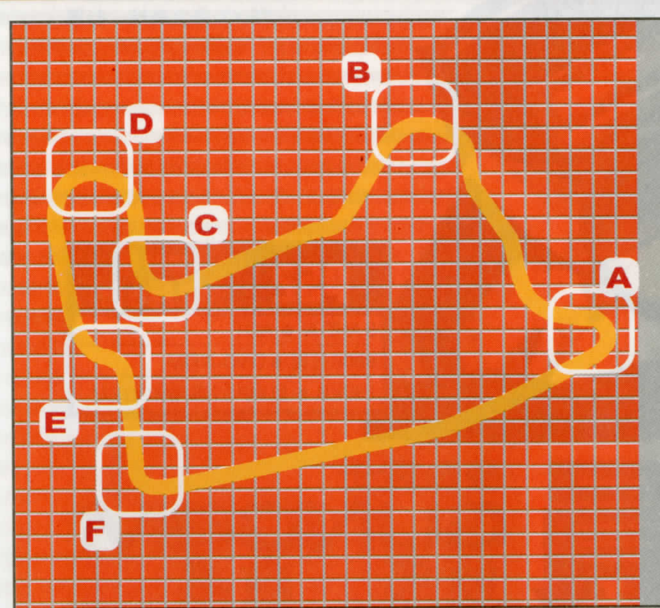
D 在一段落斜路時，需要早點將已提高的車速慢慢減低，而以減至90km/h 的車速駛入。因為這髮夾彎長度較長，所以需要利用軚盤和油門進行修正。至於另一彎角會比前者為急，再加上兩個彎角之間距離實在太少了，所以先於完成前者後立即向外移去，1入彎的時間要比正常的較遲，而且利用放油門來逆轉方向。

E 在直路後的車速理應有140km/h ，因此需要早點減速至70~80km/h 切入，利用修正完成，而之後的都以同樣車速駛入。

F 首先要做順利通過這彎角的首要條件，因為路面已成是瀝青路，所以通過之前的兩個彎角時需要利用稍放油門增加轉向。依在右面的外線駛入，在發覺轉向不足以完成時立即拉HAND BRAKE ，以慣性DRIFT 完成。







TOKYO R246 II

TOTAL LENGTH 5120m

A 在直路加速之後，需要在經過100m指示板時開始減速，而車速減至60km/h後，便可以進行加速駛離開出口。

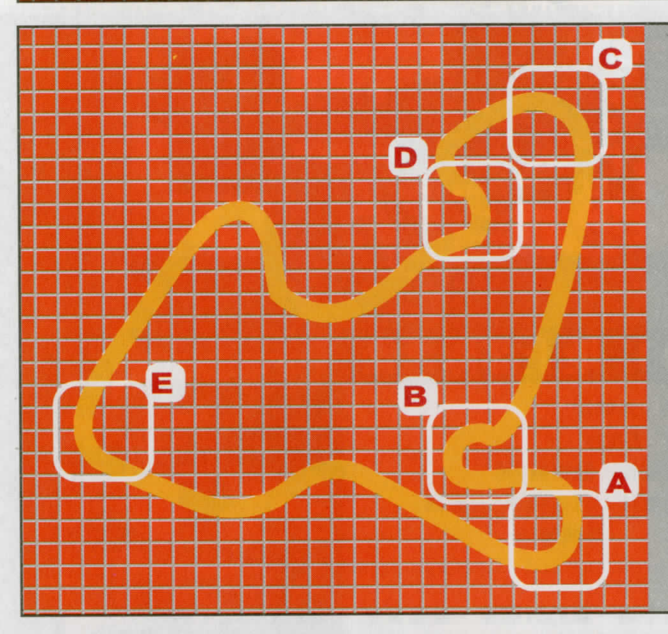
B 這個上斜後的彎角，只要利用OUT IN OUT，再上在切入內線時稍稍放開油門，便可輕易通過兩個連續彎角。

C 沿著第三線行駛，在經過最後一塊「MICHELIN」廣告板時開始減速至140km/h，而途中需要利用踩放油門來將車速保持在130km/h。

D 這彎角的通過車速會在乎車種和設定而改變，只要當車身向外移去時，作稍稍放開油門便可輕鬆通過。

E 沿著外線切入時放開油門，而當駛內線便可加速。不過另一彎角的入彎方法便需要在駛上內線前作一下重BRAKING，同時將軚盤向右扭盡，以車速112km/h通過。

F 這個決勝負的彎角需要沿著外線進入，而經過在50m指示板開始減速，以車速90km/h通過。



SWISS ALPS II

TOTAL LENGTH 5120m

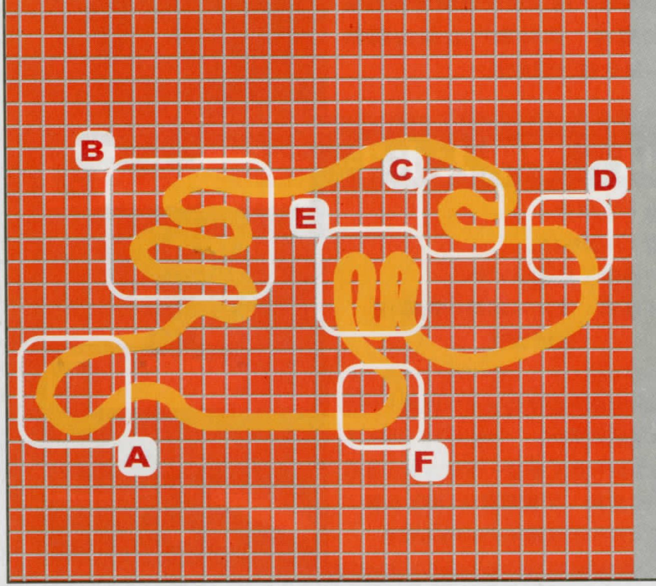
A 在一段直路後的車速是不能直接切入，先在彎角開始位置稍稍減速至155km/h左右，而到達左面牆身的位置時就稍放油門增加DRIFT效果。

B 在逆走賽道上，這彎角的難處就只有第一個彎角。首先依外線行駛，在通過GT3橫額後便放油門切入內線，在車速減至85km/h左右再踏回油門加速，而之後的彎角在低速下可輕鬆通過。

C 由於這彎角前直路有三個斜坡，令玩者見不到彎角的位置，所以需要預早切入。首先依著左面的內線行駛，當駛到最後山坡的頂位便立刻向左扭盡，利用慣性DRIFT通過，而出彎時需要將車子移去中線準備。

D 現在這彎角已變成賽道中最難的彎角，是因為彎角的環境非常地陰暗，難以判斷防撞欄的位置，加上彎角比較急。先以中線行駛，而經過了所有「ELF」的廣告板時立刻切入，車速需要減至80km/h，而CUTTING POINT會放在中間偏後的位置，下個彎角可以踩盡油門通過。

E 雖然在這彎角前有一段直路，但當中有些起不伏不定的斜坡，令車子在入彎前難於改變行車線，因而取不到較直的行車線。首先在未到達斜坡前已將車子移至中線，之後便可以以全速切入，而途中需要扭盡軚盤。



TAHITI MAZE II

TOTAL LENGTH 3555m

A 由於這彎角的路段是由瀝青路所構成，與輪胎產生的抓地力較強，所以進入之前的S彎時需要以放油開通過，而在入彎的同時扭盡軚盤和拉HAND BRAKE (SIDE BRAKE)，利用拉HAND BRAKE後的DRIFT，以其慣性DRIFT便可通過。

B 首先在這個B組彎角前的彎角以稍稍減速通過。這組彎角需要同樣以減至100km/h的車速駛入，而切入時需要放開油門，使車身的離心力減低。當車速降至60km/h時，踩回油門離開，而且不斷進行修正。

C 基本上，如不是很熟識或看了地圖，都會在高速下撞向外線的防撞攔。首先在經過「GT3」橫額的同時開始減速，而切入內線時，車速要減至90km/h左右。當車速降至60km/h便可加速離開，而下一個彎就可用同樣的速度通過。

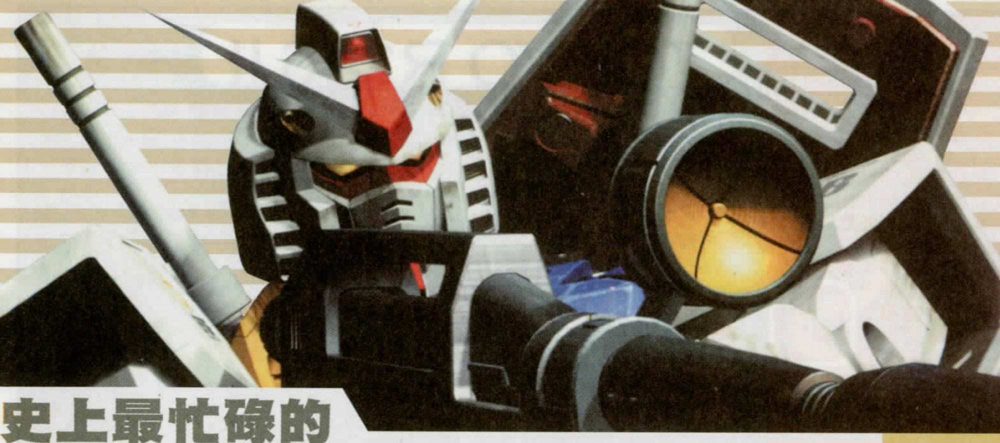
D 在經過一段加速後，車速會達到160km/h以上，而要取得最快的入彎速度，需要駛到中線偏外的位置提早入彎，便可以使用全速通過。

E 因為這組彎角的角度狹窄，所以通過的速度會較之前的髮夾彎更低。在切入前一秒開始減速和向外一移，以50km/h的車速通過，不過要小心不好將軚盤扭得太盡，否則很容易「打白鴿轉」。另一方面，因以後彎角之間的加速距離短，所以可在入彎時才減速。

F 在最後的彎角，亦同樣遇上了瀝青的路面，因此在入彎前先依在左面行駛，與A彎同樣在扭盡軚盤的時候拉HAND BRAKE，以慣性DRIFT通過。



TEXT: 蒼之鐵球．杉原



PS2 2001年 12月6日
BANDAI ● ACT
6800日圓 ● DVD-ROM
150KB ● 對應PS2專用MODEM

史上最忙碌的MS駕駛員

機動戰士GUNDAM 連邦VS自護DX









MISSION MODE－ 連邦篇

#01 實戰演習

地點：查布羅
難度：VERY EASY
勝利條件：目標10機擊破
敗北條件：自機擊破
特殊條件：以現地陸戰吉姆出擊

連邦軍的第一個任務，是駕駛陸戰型吉姆作實戰演習。由於只是首個任務，敵機只是舊渣古，AI亦不高，十分容易就可完成。



#02 敵部隊擊破

地點：紐約
難度：EASY
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：超過作戰時間（180秒）自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能

任務目的非常簡單，而且玩者可以兩機陸吉(MACHINE GUN)出擊，沒有難度的任務。與其改為援護指令，倒不如與僚機分別行動，縮短任務時間還好。



#03 地上部隊護衛

地點：大峽谷
難度：EASY
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：61式戰車5台擊破
自機擊破

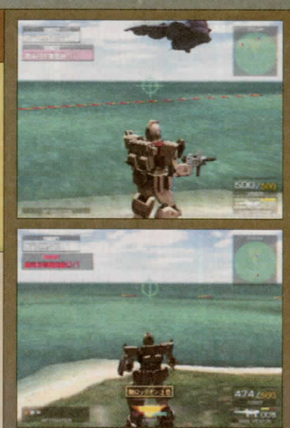
保護不堪一擊的61戰車，最重要是主動攻擊，務求盡快擊倒接近戰車隊的敵機。同時戰鬥必須遠離戰車，以免被流彈擊毀。



#04 擊墜大水牛

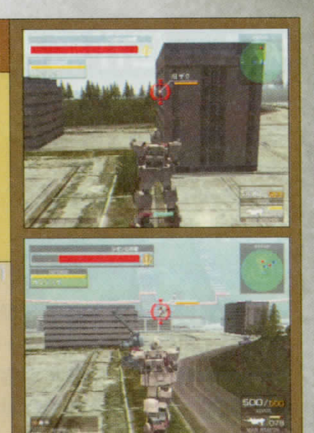
地點：太平洋
難度：NORMAL
勝利條件：擊破大水牛
敗北條件：大水牛離開作戰區域
自機擊破

任務的目標是空中的大水牛戰艦，只需一邊遠離敵軍MS，一邊LOCK ON大水牛攻擊就可把它擊墜。保持身處地面是此戰的重點。如要擊落MS獲取分數，可於大水牛不在戰區內的時間動手。



#05 「V作戰防衛」

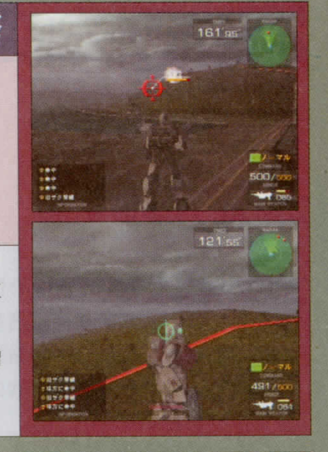
地點：SIDE 7內部
難度：EASY
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：友軍GUNTANK擊破
自機擊破



正如大家所知，太空坦克的實力比高達實在有過之而無不及，全無擔心被擊倒的必要。只需專心消滅敵機，不消一會就可過版。

#08 基地哨戒任務

地點：貝爾法斯特
難度：NORMAL
勝利條件：作戰時間終了（180秒）
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



由於目的只是等待時間，不用太主動出擊，攻擊接近的敵機就足夠。僚機不妨設定為援護，可有效地增加自機的擊墜數。

#06A 「V作戰」長距離支援用MS極秘測試

地點：SIDE 7內部
難度：VERY EASY
勝利條件：目標10機擊破
敗北條件：自機擊破
特殊條件：以現地GUNTANK出擊



雖說是長距離支援用，但以其發射速度極高的大砲，於近身戰亦佔有絕大的優勢。加上600以上的裝甲，即使互相命中也對己方較有利。不妨在這任務中嘗試坦克的各種戰法，對日後的戰鬥可起很大作用。



#09 擊墜大水牛

地點：西雅圖
難度：EASY
勝利條件：大水牛擊墜
敗北條件：超過作戰時間（210秒）自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



戰場中有很多高層樓宇，站在其上可大幅拉近與大水牛的距離。較安全的戰法是以僚機牽制敵MS，如希望縮短作戰時間，也可設為援護集中攻擊大水牛。

#06B 「V作戰」中距離支援用MS極秘測試

地點：SIDE 7內部
難度：VERY EASY
勝利條件：目標12機擊破
敗北條件：自機擊破
特殊條件：以現地GUNCANNON出擊



使用雷射大砲，建議以CHARGE速度快，發射速度高的大砲作主力，彈數較少且CHARGE需時的BEAM作輔助。空中先後發射BEAM及大砲可較確實給予敵機傷害。



#10 輸送部隊護衛

地點：大峽谷
難度：EASY
勝利條件：美迪亞5機離開作戰區域
敗北條件：美迪亞5機擊墜
自機擊破



在地形高低差頗大的大峽谷，應保持於較高位置，以便觀察戰況。必需小心遠方出現的渣古(CANNON)，射程遠且攻力高的大砲是這關的最大威脅。

#07 輸送部隊護衛

地點：喜瑪拉雅山脈
難度：NORMAL
勝利條件：美迪亞6機成功離開作戰區域
敗北條件：美迪亞3機擊墜
自機擊破



美迪亞雖然比戰車硬，不過非常容易命中，因此玩者亦需要主動攻擊才有勝算。建議先攻擊脫出地點附近的敵機，因為到達這裡的美迪亞應已累積不少損傷，較為危險。

#11 「V作戰」汎用MS極秘測試

地點：SIDE 7內部
難度：VERY EASY
勝利條件：目標18機擊破
敗北條件：自機擊破
特殊條件：以現地GUNDAM (BAZOOKA)出擊



以高達的實力，本任務可說是毫無難度可言。這關的最主要目的，可說是如何取得NEWTYPE評價了。





#12A 量產型MS測試

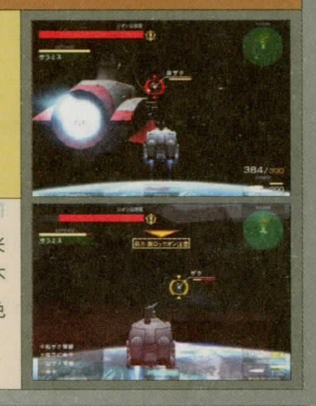
地點：月神二號
難度：VERY EASY
勝利條件：目標12機擊破
敗北條件：自機擊破
特殊條件：以現地GM出擊



與#12B是二擇任務。吉姆的性能其實不差，修理速度較快而且日後可到手的數量亦多，是玩者於宇宙戰的主力機體。這關是熟習吉姆特性的好機會，好好把握吧。

#15 巡洋艦護衛

地點：衛星軌道1
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：撒拉米斯被擊沉
自機擊破



雖然敵軍仍然以渣古為主，但撒拉米斯裝甲比白色基地薄弱得多，絕對不可任由敵機攻擊。作戰時應盡量避免誤中戰艦，以免輕易地被敵軍擊沉。

#12B 支援兵器實戰測試

地點：月神二號
難度：EASY
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：以現地鐵球出擊



與#12A是二擇任務。在任務模式中，鐵球的實用性比ARCADE減低了不少。然而亦別小看鐵球的實力，極充足的彈數加上遠距離射程是它最大賣點，與吉姆更是非常合拍，只要克服其差劣的運動性，鐵球絕對可算進玩者的戰力之一。

#16 先行試作型MS實戰測試

地點：塔克拉瑪干沙漠
難度：EASY
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：以現地陸戰型高達(MG)出擊



地面戰的主力機體，陸戰型高達終於登場。陸GUN的各方面性能均比陸吉強，往後的使用幅度將會十分頻密。然而本任務只屬測試性質，因此難度不高，可輕鬆完成。

#13 量產型MS實戰測試

地點：衛星軌道2
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：以現地GM出擊



這版是首個在宇宙空間內執行的任務。空間感跟地面戰完全不同，初玩的話相信會有點吃力。機體是以LOCK ON TARGET為中心作移動，成功掌握就可熟習宇宙戰的要訣。本關難度不高，是練習的好機會呢。

#17 輸送部隊護衛

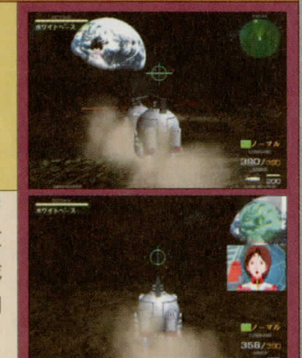
地點：太平洋
難度：NORMAL
勝利條件：美迪亞5機離開作戰區域
敗北條件：美迪亞5機擊墜
自機擊破



又一個護衛美迪亞的任務。本任務的關鍵是可否佔據陸上的位置。由於處於地面的敵機容易攻擊美迪亞，是第一攻擊目標。

#14 友軍新銳戰艦護衛

地點：月神二號
難度：NORMAL
勝利條件：白色基地離開作戰區域
敗北條件：白色基地被擊沉　自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



白色基地隊首次登場。敵軍只派出攻力疲弱的渣古，不會對白色基地構成威脅。一邊消滅敵人，一邊等待時間過去就可輕鬆過版。

#18 白色基地防衛

地點：紐約
難度：VERY HARD
勝利條件：作戰時間終了（180秒）
敗北條件：白色基地被擊沉
自機擊破

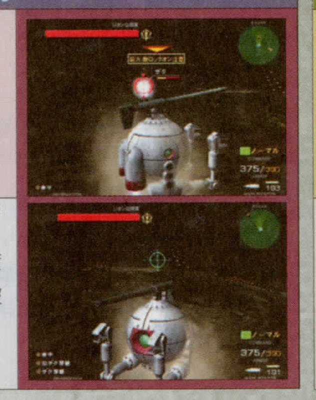


雖然標明VERY HARD，但實際難度一點也不高。開始時只需應付數台渣古，中段馬沙就會登場。不過他的坐駕只是馬沙專用渣古，除裝甲較厚外實力只屬一般，加上阿寶亦會出擊，玩者大可站在一旁等待馬沙撤退，然後欣賞加曼戰死的一刻。



#19 月神二號防衛

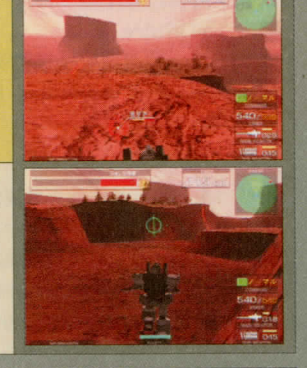
地點：月神二號
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



敵人中沒有特別強勁的機體，難度並不算高。設定為援護，逐個擊破會較為有效。

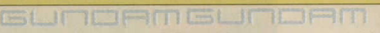
#23 敵軍搜索・擊破

地點：德克薩斯衛星
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
作戰時間終了（200秒）
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



普通的掃蕩戰，難度亦不算高。與之前同樣地，設定為援護再逐一擊破就可。順利的話只需一半時間左右就可全滅敵機了。

#20 敵新型MS擊破



地點：紐約
難度：NORMAL
勝利條件：大魔3機擊破
敗北條件：大魔3機離開作戰區域
特殊條件：僚機出擊可能





由於任務不能被大魔逃掉，因此必須以它為攻擊目標。玩者可以僚機牽制渣古，或設定援護集中攻擊大魔均可。

#24 新裝備測試

地點：查布羅
難度：VERY EASY
勝利條件：目標12機擊破
敗北條件：自機擊破
特殊條件：以現地陸戰型高達
(ROCKET LANCHER)出擊



陸GUN的火箭砲，在性質上是與高達的BAZOOKA一樣，裝備MG的渣古對玩者將會十分不利。戰鬥時切勿與敵駁火，應回避後才攻擊。而此裝備中的陸GUN，盾牌是像勇士般裝在背後，作戰方法會有所不同。

#21 敵MS搜索・擊破

地點：太平洋
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破



別被勝利條件騙倒，其實這關的敵機只有一台渣古，而且是一台只會格鬥的渣古。雖然速度比普通渣古快，但只要看準其攻擊的一剎，以橫STEP回避後攻擊就可輕易把它擊倒。

#25 輸送部隊救出

地點：黑海森林地帶
難度：NORMAL
勝利條件：美迪亞5機離開作戰區域
敗北條件：美迪亞3機擊墜
自機擊破



又再是護衛美迪亞的任務。今次的地形十分平坦，只要擊倒接近美迪亞的敵機就可輕鬆完成任務。首要目標是手持威力較大武器的渣古。

#22 新裝備實戰測試

地點：塔克拉瑪干沙漠
難度：VERY EASY
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：以現地陸戰型高達
(BEAM)出擊



陸GUN的BEAM與高達或吉姆均有些微妙的相異之處，但陸GUN好用的武器實在太多，因此BEAM RIFLE的實用性不是很大。而任務則只屬測試性質，難度十分低。

#26 新裝備實戰測試

地點：大峽谷
難度：VERY EASY
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：以現地陸戰型
高達(CANNON)出擊

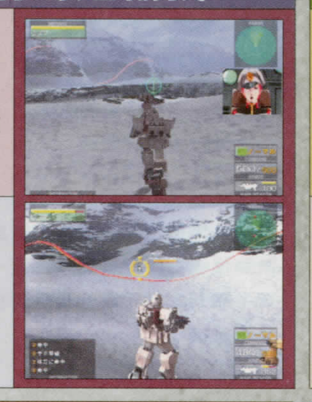


大砲是陸GUN最為好用的武器。威力之高不在話下，而且彈數充足，兼砲擊模式的連射能力亦不俗，只要好好掌握確實命中對手的時間，就可發揮出陸GUN的優秀性能。同樣是測試的關係，難度不高可輕易取勝。



#27 防衛緊急降落的運輸機

地點：喜瑪拉雅山脈
難度：NORMAL
勝利條件：美迪亞離開戰鬥區域
敗北條件：美迪亞被擊墜　自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



開始時美迪亞因故障而不能飛行，因此必須阻止敵機接近。敵機多於一台時，建議與僚機分別攻擊，可增加防衛美迪亞的效果。約兩分鐘後美迪亞就修理完畢，等待它離開戰區就可完成任務。

#28 G-FIGHTER運用測試

地點：黑海南岸森林地帶
難度：NORMAL
勝利條件：擊沉嶄新號
敗北條件：G-FIGHTER擊破　自機擊破
特殊條件：以現地GUNDAM(BEAM)出擊



十分簡單的任務，只要乘坐G戰機，不斷攻擊嶄新號就可輕易地把它擊沉。地上的MS大可不用理會。不慎跌下的話只要再次乘上G戰機（綠點）就可，相信跳到G戰機上是這版的最大難度吧（……）。

#29 友軍MS救出

地點：塔克拉瑪干沙漠
難度：VERY HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：友軍高達擊破　自機擊破



馬茜擅自駕駛高達出擊，今次任務就是保護她。由於不是阿寶，高達的實力大為減弱。中段賴巴與他的部下將會出擊，而我軍亦會有阿寶的雷射大砲增援。不用理會賴巴，只要擊倒他的部下就可完成任務。

#30 友軍部隊支援

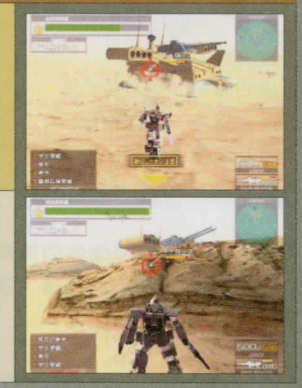
地點：塔克拉瑪干沙漠
難度：VERY HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破



VERY HARD同樣是騙人的。開始時有阿佳的雷射大砲幫忙，戰鬥已是十分輕鬆，期後賴巴的老虎出現時，阿寶亦會出擊，3打1當然沒有不勝的可能，只要玩者不太接近賴巴就可，在阿寶與他糾纏時放冷鎗吧。

#31 擊破GALOP

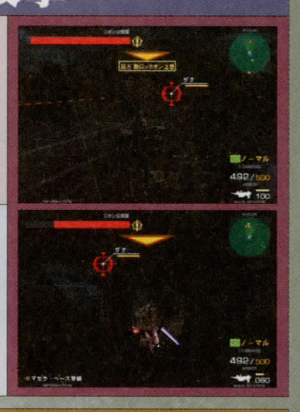
地點：塔克拉瑪干沙漠
難度：NORMAL
勝利條件：擊破GALOP
敗北條件：自軍戰力0　自機擊破



另一個攻擊戰艦的作戰，然而GALOP並非如大水牛處於空中，命中更為容易。陸GUN(CA)的砲擊模式可收很大效果。MS就交給同伴，專注攻擊目標吧。

#32 敵地上部隊攻擊

地點：紐約
難度：EASY
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



又是一場普通的掃蕩戰。唯一要注意的只有高層樓宇上的大砲渣古，其他只是普通貨色，一場難度頗低的戰鬥。

#33 敵新型MS測試襲擊

地點：大西洋
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：超過作戰時間（240秒）自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



難度頗高的一版。由於我方沒有水用機體，在沒有陸地的戰場與魔蟹作戰會十分不利。未能完全熟習水戰的話，倒不如選用太空坦克與敵機「搏HP」好了。陸GUN(CA)亦是適合執行這任務的機體。

#34 地上部隊護衛

地點：黑海南岸森林地帶
難度：NORMAL
勝利條件：61式戰車10台離開作戰區域
敗北條件：61戰車8台擊破 自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



與之前護衛61的戰鬥不同，這次地形較平坦，敵機很容易就可接近，而且戰車隊十分密集，不盡快解決敵人可能會被集體屠殺。作戰時應留守戰車隊，把接近的敵機逐一擊破。

#35 奧迪沙作戰・敵陸戰艇攻擊

地點：黑海南岸森林地帶
難度：EASY
勝利條件：達布迪擊破
敗北條件：超過作戰時間（90秒）
自機擊破



完全沒有難度的一版。達布迪只有一堆戰車護衛，選用砲擊連射性極高的陸GUN(CA)在遠距離不斷開火就可以極快速度擊破。有戰車接近的話，不妨送兩砲給它吧。

#38 奧迪沙作戰・敵大型兵器擊破

地點：奧迪沙
難度：NORMAL
勝利條件：阿沙姆擊破
敗北條件：超過作戰時間（210秒）
自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



對付大型兵器的最佳方法是進行砲擊，陸GUN(CA)或坦克自然成為首選。敵MS大多在戰場上方出現，留在下方就可專心攻擊阿沙姆。MS就交給僚機牽制，大約100秒已經足夠完成任務了。

#36 奧迪沙作戰・陸上戰艦護衛

地點：奧迪沙
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：BIG TRAY擊破　自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能





選擇機體時的先決條件是攻擊力高，因為敵機會以BIG TRAY為目標，必須以最快速度消滅來犯的敵人才可保住BIG TRAY。另外亦需避免擊中BIG TRAY，不然很容易會不夠裝甲捱到最後。

#39 奧迪沙作戰・擊破「黑之三連星」

地點：黑海南岸森林地帶
難度：VERY HARD
勝利條件：大魔3機擊破
敗北條件：自機擊破



戰鬥一開始，映在眼前的就是馬中尉戰死的一幕，欲救無從。念在之前曾多番補給之恩，這個仇報定了！黑之三連星沒有想像中強，阿寶已足以應付兩機。玩者在解決最接近的一機後，再以槍擊支援高達就可把名將黑之三連星擊敗了。

#37A 奧迪沙作戰・單機擊破敵陸戰艇

地點：奧迪沙
難度：NORMAL
勝利條件：達布迪擊破
敗北條件：自機擊破



本關完全沒有友軍支援，因此玩者需同時顧及攻擊達布迪及處理敵MS。由於沒有時間限制，應以攻擊MS為先。較佳戰鬥位置是於達布迪後方，敵機來犯需時之餘亦不會受到達布迪砲擊，較為安全。

#40 奧迪沙作戰・礦山基地攻擊

地點：奧迪沙
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自軍戰力0　　自機擊破

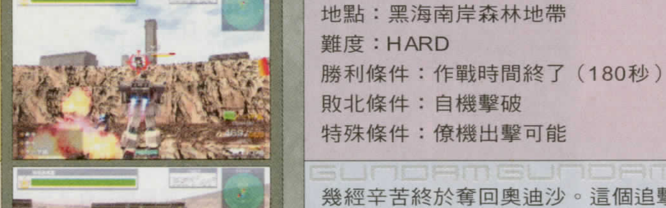


終於對奧迪沙展開總攻擊，只要不斷消滅敵機就可。敵軍只屬渣古、老虎之流，除了在高台上的砲擊型渣古須盡快擊落地面外，其他也不足為懼，以一貫的戰法已可完成任務。

#37B 奧迪沙作戰・陽動任務

地點：奧迪沙
難度：HARD
勝利條件：作戰時間終了（300秒）
敗北條件：自軍戰力0
特殊條件：現地MS再出擊可能
僚機出擊可能





雖然作戰時間頗長，不過自機可以再出擊，而且有僚機幫助，只要小心回避並把敵人逐一擊破，很容易就可捱過這300秒時間。

#41 奧迪沙作戰・敵部隊追擊

地點：黑海南岸森林地帶
難度：HARD
勝利條件：作戰時間終了（180秒）
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



幾經辛苦終於奪回奧迪沙。這個追擊任務只是等待時間，不用太主動攻擊敵軍。敵人中又沒有特別強的機體，唯一較大的問題是LOCK ON時小心被戰車所擾亂吧。



#42 埋伏作戰

地點：喜瑪拉雅山脈
難度：NORMAL
勝利條件：作戰時間終了（210秒）
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



又是一個等待時間的作戰。敵機同樣是普通貨色，而且沒有礙事的戰車，小心一點就可輕鬆過版。這是增加擊墜數的好機會呢。

#43 新裝備實戰測試

地點：西雅圖
難度：EASY
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：以現地陸戰型高達(MISSLE LANCHER)出擊



導彈是陸GUN最難用的裝備。雖然攻擊力強，但追尾性不高，速度慢，而且容易被擊落，因此較適合於中近距離使用。然而太接近時切勿開火，因為其爆風會對自機造成傷害。

#44 擊墜大水牛

地點：大峽谷
難度：EASY
勝利條件：擊墜大水牛
敗北條件：大水牛離開戰區
自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能





這裡的地形十分適合砲擊，擊落大水牛實在輕而易舉。僚機一如以往用來牽制敵機，只要注意大水牛的砲火便行。

#45 西雅圖制壓

地點：西雅圖
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自軍戰力0
自機擊破



跟其他消滅敵軍的任務同樣，敵軍亦沒有甚麼大改變。友軍不是自己的機體更省卻了不少麻煩，唯一要注意的只有大砲型渣古而已。

#46 貝爾法斯特基地防衛

地點：貝爾法斯特
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



最麻煩的敵人是MA魔鯊，應一邊留意其導彈攻擊，以砲擊先把它解決。連邦的機體對水戰較為不利，建議用陸GUN(CA)於水邊狙擊水底的敵機，或把戰場集中於左方的船塢處。

#47 新銳戰艦防衛

地點：貝爾法斯特
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：白色基地擊沉
自機擊破



在消滅了開始時的巨爪魔蟹後，只要待在白色基地旁等待敵機就可。同樣地，在水中會對玩者十分不利，因此應於水面上作出狙擊。高達在撤退後不久會裝備流星鎚再度出擊，這時遠方的敵機可全數交給他，自機應付在白色基地右方出現的兩隻魔蟹已經足夠了。

#48 哨戒任務

地點：查布羅
難度：NORMAL
勝利條件：作戰時間終了（190秒）
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



又是等時間的戰鬥。同樣地，應付水用機時切勿下水，最佳作戰位置是自機出擊的地下基地入口。不想僚機受損太嚴重的話，就設定為回避吧。

#49 友軍部隊支援

地點：大西洋
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：運輸機擊墜
自機擊破



這關無可避免地要在水中作戰，建議選用虜獲的自護水用機體。敵機要命中運輸機並非易事，主動擊倒敵人就不會有問題。中段魔鯊將會出現，但只要可以捱到阿寶出擊就勝券在握了。



#50 敵巡洋艦擊沉

地點：SIDE 6宙域
難度：NORMAL
勝利條件：捷比擊沉
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



雖然捷比級較姆撒爾級戰艦硬，但護衛機只有渣古及加大魔，而且出現的頻率不高，並不算難應付的任務。

#51 查布羅防衛戰・敵部隊迎擊

地點：查布羅
難度：HARD
勝利條件：作戰時間終了（300秒）
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



來到查布羅的防衛戰了。由於大水牛的流彈十分麻煩，還是先把它擊沉吧。至於對水用MS的戰鬥則如之前的一樣，於岸邊狙擊就可。因今次的作戰時間頗長，應以回避為主，別勉強攻擊敵人。

#52 查布羅防衛戰・敵部隊擊退

地點：查布羅
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自軍戰力0
特殊條件：以現地陸戰型高達(CA)出擊





雖則這次任務不能選擇機體，但陸GUN(CA)其實十分適合應付今次戰鬥。先以砲擊削減遠方敵機的裝甲，再在岸邊狙擊水中的敵人吧。由於在水中機體移動較慢，命中率會較高。在戰鬥中段，剛於大西洋一役失去愛人的阿佳駕駛雷射大砲出擊，戰鬥即時輕鬆得多，敵軍戰力耗盡就可過版了。

#53 查布羅防衛戰・敵部隊擊退

地點：查布羅地下基地
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



戰場移師到基地內，沒有了水戰的煩惱，敵軍的水用機就不再可怕了。敵機大部份是可用「廢物」一詞形容的魔龜，唯一的危險是最後階段的兩隻雙面蟹，可以在8條光線圍攻下不受重創的，實在可說是NEW TYPE中的NEW TYPE了。

#54 查布羅防衛戰・敵潛入部隊擊破

地點：查布羅地下基地
難度：VERY HARD
勝利條件：魔龜12機擊破
敗北條件：魔龜離開戰區
特殊條件：現地吉姆再出擊可能



由於地形關係，別想以砲擊狙擊從四方而來的魔龜。選用命中率高的豆槍或BEAM，確確實實地擊破敵機吧。只要一機逃脫就會敗北，行動必須非常迅速。後期登場的沙蟹就交給阿寶，自機則應付另一邊出現的雙面蟹吧。

#55 敵潛水艦擊沉

地點：大西洋
難度：EASY
勝利條件：尤剛級潛水艦擊沉
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



在沒有陸地的海中作戰，當然要用虜獲回來的水用機了。這關沒有時間限制，因此應先處理掉阻礙玩者的MS，再攻擊目標的潛水艦。

#56 擊破敵部隊

地點：塔克拉瑪干沙漠
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



最麻煩的同樣是大砲型渣古，而且這版有頗多此機出現，因此最好是以遠距離戰為主。至於老虎則不難應付，小心回避就不難完成任務。

#57 敵部隊擊退

地點：SIDE 7內部
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



敵機只是渣古，毫無難度可言的任務。這時候當然是讓機體回復的好機會。



#58 月神二號哨戒任務

地點：月神二號
難度：EASY
勝利條件：作戰時間終了（180秒）
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



這時候仍有這些沒有難度可言的任務，實在有點那個。作戰時間不長，而且敵機又是渣古、加大魔等，強力的機體應該可以得到完全回復了。

#62 敵部隊擊破

地點：貝爾法斯特
難度：EASY
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



最危險的敵機當然是強橫的雙面蟹，必須在遠距離儘快解決它，太接近會難以回避其攻擊。如非選水用機體就避免在水中戰鬥了。

#59 強行突破作戰

地點：衛星軌道2
難度：NORMAL
勝利條件：姆撒爾3隻擊沉
敗北條件：自機擊破
特殊條件：以現地吉姆出擊



雖然只能以吉姆出擊，不過敵人同樣只有渣古及加大魔，又沒有時間限制，而且馬茜及阿寶也會先後出擊支援，完全沒有敗陣的可能。

#63 敵巡洋艦擊沉

地點：衛星軌道1
難度：NORMAL
勝利條件：姆撒爾級巡洋艦擊沉
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



同樣是熟識的任務。這次沒有時間限制，因此可先消滅敵MS後才向戰艦埋手。

#60 新銳戰艦護衛

地點：SIDE 6宙域
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：白色基地擊沉　自機擊破



正在SIDE 6準備出航的白色基地受到自護襲擊，於是奉命前往救援。這裡只有實力十分不濟的加大魔，而且有白色基地隊的幫忙，即使選鐵球也可輕易完成了。

#64 掃討作戰

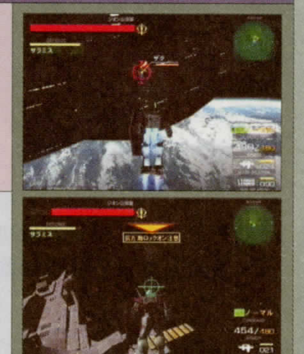
地點：德克薩斯衛星
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



非常容易的清場任務。敵機跟以往沒有分別，而因為地形關係，選擇砲擊機體比較有利。

#61 巡洋艦護衛

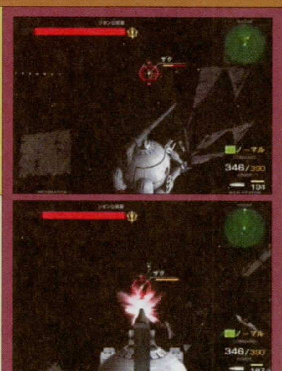
地點：衛星軌道2
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：撒拉米斯擊沉　自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能

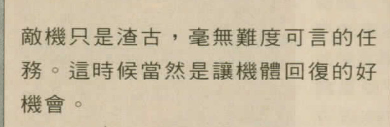


這種任務相信大家也不會感到陌生。仍是那句，撒拉米斯的裝甲不厚，雖說沒可能完全不誤中，也得儘量避免擊中它吧。

#65 衛星軌道制壓

地點：SIDE 7內部
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能





敵機只是渣古，毫無難度可言的任務。這時候當然是讓機體回復的好機會。



#66 敵新兵器測試襲擊

地點：衛星軌道1
難度：HARD
勝利條件：擊破波羅號
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



對付這類MA，最麻煩的地方在於命中率。最好的攻擊時機是與自機成一直線的時候，若非如此就難以確實命中。小心波羅號的有線式BEAM砲，單靠目視很難回避，必須經常留意LOCK ON顯示。

#67 敵巡洋艦擊沉

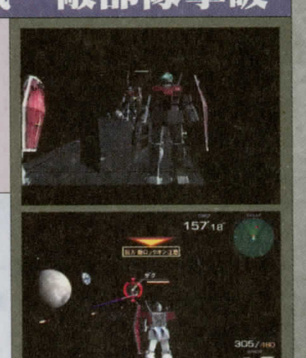
地點：所羅門宙域
難度：HARD
勝利條件：擊沉嶄新號
敗北條件：超過作戰時間（180秒）
自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



今次有時間限制，因此應以格鬥快速解決嶄新號。戰鬥最好保持在戰艦附近，兩方的攻擊均有機會誤中，可省下不少功夫。

#68 所羅門攻略戰・敵部隊擊破

地點：所羅門宙域
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自軍戰力0
特殊條件：以現地吉姆出擊 現地吉姆再出擊可能



這關的敵人總算開始懂得回避，需要抓緊硬直的時機攻擊才有效。由於可以再出擊，自機不用太著重防禦而忽略攻擊，令難度下降了不少。後期出現的魔爪速度很高，還是不要招惹為妙。

#69 所羅門攻略戰・戰艦防衛

地點：所羅門宙域
難度：HARD
勝利條件：作戰時間終了（240秒）
敗北條件：麥哲輪擊沉
特殊條件：現地吉姆再出擊可能
僚機出擊可能



戰艦防衛可說是最困難的任務。幸好麥哲輪級的裝甲頗厚，火力亦不俗，可幫上不少忙。設定援護會使另一敵機有機可乘，倒不如與僚機分別牽制兩台敵機更可收防衛之效。

#70 所羅門攻略戰・巡洋艦

地點：所羅門宙域
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：撒拉米斯擊沉 自機擊破

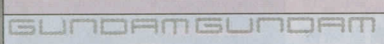


雖然同是戰艦防衛，但勝利條件比等待時間好得多了。注意部份敵機在受了一定程度損傷就會逃走，給逃脫就變相增加了作戰時間，使撒拉米斯的狀態十分危險。

#71 所羅門攻略戰・敵部隊擊

地點：所羅門
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自軍戰力0
自機擊破

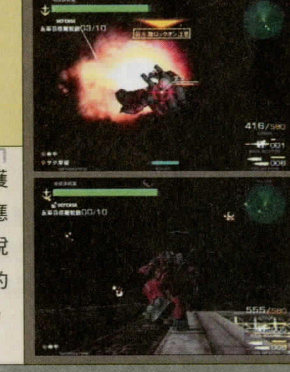




又一個兩軍對峙的戰鬥。跟以往沒兩樣的機體，敵人的回避能力又不高，與其擔心自機被擊落，倒不如注意友軍令自軍戰力變0還好。

#72 所羅門攻略戰・友軍部隊救出

地點：所羅門
難度：HARD
勝利條件：友軍MS10機離開戰區
敗北條件：自軍戰力0
特殊條件：現地吉姆再出擊可能



由於可再出擊，加上本關目的是保護友軍，主動攻擊是基本戰法。自機應盡量引開敵人注意，讓友軍可安全脫離戰區。然而若敵機的距離太遠的話，也得看友軍機體是否「生性」，支持到自機到達的時候了。

#73 所羅門攻略戰・SOLAR SYSTEM防衛

地點：所羅門宙域
難度：NORMAL
勝利條件：作戰時間終了（200秒）
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



雖說是防衛作戰，但其實只是等待時間而已。敵軍實力依舊不濟，只要選擇裝甲較厚的機體，然後專注於回避，就可輕鬆地過版。地形上SOLAR SYSTEM的太陽板有極佳掩護作用，自機有危險時可藉以作回避之用。



#74 所羅門攻略戰・敵大型兵器擊破

地點：所羅門
難度：VERY HARD
勝利條件：魔霸擊破
敗北條件：自軍戰力0　自機擊破



對手是擁有I-FIELD的魔霸，GUNCANNON和GUNTANK自然成為首選。一開始要做的是繞到魔霸的後方，因為被它的大型米加粒子砲擊中可會爽死的。嫌其他敵機的騷擾麻煩的話可先將之解決。中段會上演史力加撞向魔霸戰死的一幕，然後阿寶將會登場。有這個可靠的助力，魔霸也沒有甚麼可怕了。

#78 包圍網突破

地點：紐約
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：超過作戰時間（120秒）
自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



由於時間緊迫，選機時應以高攻擊力的MS，如陸GUN等為先。敵機只有渣古級數，難度不算很高。積極攻擊應該在剩餘30秒左右時已可過版。

#75 所羅門攻略戰・要塞掃討戰

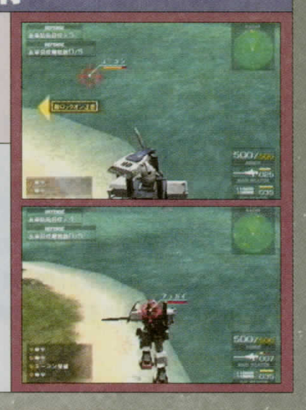
地點：所羅門
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



這任務中最困難的地方，是有些時候會有3台敵機同時出現。這時必須先集中擊破一台敵機，以免出現3機圍攻的危機。這關敵機回避能力不差，設定為援護可較有效逐個擊破。

#79 輸送部隊護衛

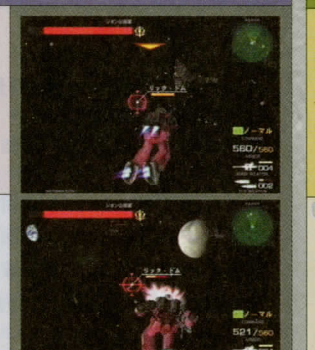
地點：太平洋
難度：EASY
勝利條件：美迪亞5機離開戰區
敗北條件：美迪亞5機擊墜 自機擊破



開始時的尤剛級潛水艦會對美迪亞造成很大威脅，必須先以砲擊把它幹掉。這關千萬不要下水，如果島上的最高點被雙面蟹佔據就會十分危險，它不但可輕易擊落美迪亞，而且會準確地狙擊上陸中的自機，令你完全不能返回岸上，簡直生不如死。（還說是EASY…？）

#76 所羅門攻略戰・宙域掃討戰

地點：所羅門宙域
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



在本任務的後期，敵機會變得較強，必須小心應付。由於初段的敵人比較貧弱的關係，應盡量保持足夠裝甲值應付末段的戰鬥。

#80 敵部隊擊破

地點：大峽谷
難度：EASY
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



十分普通的戰鬥，敵機級數一般，亦沒有特別需要注意的地方，難度不高的任務。

#77 敵部隊追擊

地點：SIDE 6宙域
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：姆撒爾離開戰區
自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



因為不能讓姆撒爾逃掉，在戰鬥時一有空間就應攻擊敵艦。如果積極消滅敵MS，只需擊破兩艘姆撒爾就足夠完成任務。

#81 敵部隊擊破

地點：西雅圖
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能

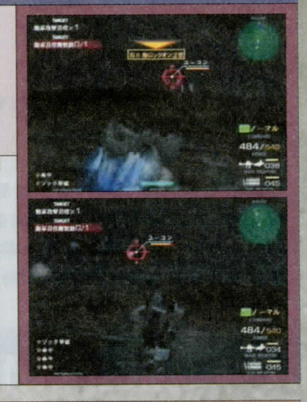


同樣地是十分普通的清場任務，除在高層樓宇上的大砲渣古必須盡快擊落外，沒有特別難應付的地方。



#82 敵潛水艦擊沉

地點：大西洋
難度：EASY
勝利條件：擊沉尤綱級潛水艦
敗北條件：尤綱級離開戰區 自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



這任務是在沒有陸地的大西洋進行，虜獲的水用機是最佳選擇。兩台雙面蟹只可以「屈機」一詞形容，遇到這機體就應先解決它。由於有時間限制（逃走），別只顧與MS周旋而忘記攻擊尤剛啊。

#83 友軍MS救出

地點：喜瑪拉雅山脈
難度：NORMAL
勝利條件：友軍陸戰型高達離開戰區
敗北條件：友軍陸戰型高達擊破
自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



雪地上的陸GUN令人想起斯羅．阿馬達（莫非真是斯羅？）。話是說只要他離開就可完成任務，但他卻竟在戰場上「遊花園」。自機應緊貼著陸GUN，引開敵機注意之餘亦可幫忙擊破接近的敵人。僚機最好選擇砲擊機（坦克最佳），可起很大的支援作用。

#84 敵巡洋艦擊沉

地點：衛星軌道1
難度：HARD
勝利條件：嶄新號擊沉
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



對這些任務已經沒有甚麼可說（……）。因沒有時限的關係，先清理掉阻礙的加大魔等MS吧。

#85 友軍MS支援

地點：德克薩斯衛星
難度：VERY HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：友軍高達擊破 自機擊破



甚麼是VERY HARD了，有阿寶在旁，甚麼也不做也可過版。開始時可合力（……）擊破數台雜魚，馬哥的強人與馬沙的紅勇士先後出現時，則可交給阿寶，自機可以處理其他雜魚。不過，阿寶都會「順手」幹掉那些雜魚，自機根本沒有表現的機會。

#86 敵新型MS測試襲擊

地點：德克薩斯衛星
難度：NORMAL
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



自護的最強雜魚，勇士終於登場了。光線槍的攻擊力頗高，不容忽視。這關有兩次3機同時出現的情況，這時候極需要僚機的幫助。可選擇以僚機牽制兩台敵機，或以援護先擊倒一台敵機吧。

#87 敵新兵器擊破

地點：所羅門宙域
難度：HARD
勝利條件：擊破波羅號
敗北條件：自機擊破



雖然之前曾經有與波羅號對戰的經驗，但有人名的波羅號可強化了不少。因為阿寶與馬茜都會出現支援，大可把波羅號交給他們，自機還是以其他MS作對手好了。波羅號的有線式光線砲非常強力，如自機被多方向LOCK ON時就要小心，盡早作出回避了。

#88 敵新兵器數據收集

地點：所羅門
難度：VERY HARD
勝利條件：擊破愛美號
作戰時間終了（130秒）
敗北條件：自軍戰力0
特殊條件：現地吉姆再出擊可能



以愛美號的實力，三槍已足夠幹掉自機的吉姆。而要擊倒她可說是沒有可能，因此應完全專注於回避。盡量遠離愛美號，發現被LOCK ON就立刻作出回避吧，雖然要完全回避BIT攻擊有一定難度。在背景音樂轉變時就要份外小心，正如歌名，馬沙出現！兩名自護王牌夾攻，自機只有逃走一途。如果戰力不足，唯有硬著頭皮前往牽制馬沙，愛美號還是不惹為妙。約剩下20秒時，二人就會撤退了。

#89 「長帽子」擊破

地點：所羅門宙域
難度：VERY HARD
勝利條件：作戰時間終了（210秒）
敗北條件：友軍高達擊破 自機擊破



要完成任務必須選擇速度高且裝甲厚的高級機體。戰鬥時應不斷以STEP回避BIT攻擊，有空間時才開火支援阿寶。及後出現的馬沙不用理會，只要避免被他追打就可，應集中攻擊娜娜的愛美號。幾經辛苦擊倒娜娜後，就可聽到她與阿寶之間一段經典的對話（我也是NEW TYPE乎？），這時要牽制馬沙一會，待他亦離開後就只有逐台出現的加大魔陪你共渡剩餘的時間，在這裡可沒有戰敗的理由吧。



#89 「長帽子」擊破

地點：所羅門宙域
難度：VERY HARD
勝利條件：作戰時間終了（210秒）
敗北條件：友軍高達擊破
自機擊破



要完成任務必須選擇速度高且裝甲厚的高級機體。戰鬥時應不斷以STEP回避BIT攻擊，有空閒時才開火支援阿寶。及後出現的馬沙不用理會，只要避免被他追打就可，應集中攻擊娜娜的愛美號。幾經辛苦擊倒娜娜後，就可聽到她與阿寶之間一段經典的對話（我也是NEW TYPE乎？），這時要牽制馬沙一會，待他亦離開後就只有逐台出現的加大魔陪你共渡剩餘的時間，在這裡可沒有戰敗的理由吧。

#90 敵大型兵器測試襲擊

地點：太平洋
難度：NORMAL
勝利條件：魔霸擊破
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



待在水中移動很慢，容易吃掉大型米加粒子砲，因此應盡快上陸。魔霸下水後就不能上回地面，以陸GUN(CA)的砲擊十分容易就可幹掉它。

#91 高達擊破

地點：紐約
難度：VERY HARD
勝利條件：敵高達擊破
敗北條件：自機擊破



筆者覺得這是連邦篇最困難的任務。經過強化的高達，只需三兩下子就可把自機高達擊倒。對付它必須以左右STEP回避其攻擊，窺準高達攻擊後的硬直一刻才開火吧。如非擁有超強技術的話，相信只有選高達才有勝算。得勝後可獲得高達的流星鎚裝備。

#92 星一號作戰・強行偵察

地點：阿巴奧宙域
難度：HARD
勝利條件：作戰時間終了（200秒）
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能

一個等待時間的作戰，敵機最多只會同時出現兩機，與僚機分別作戰就可得到一對一的優勢，繼而逐個擊破。敵機出現一段時間後就會撤退，要擊墜數就應速戰速決了。

#93 星一號作戰・要塞攻擊部隊支

地點：阿巴奧宙域
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
友軍吉姆8機離開戰區
敗北條件：友軍吉姆5機擊破
自機擊破



理論上有兩個勝利條件，但實際上在敵軍戰力0之前，我軍的吉姆已完全離開或已被全滅了。最麻煩的勇士一兩槍就可解決我軍一台吉姆，是自機的首要攻擊目標。在保護友軍的同時也要時刻留意自機的裝甲值，以免在完成任務前被擊破。

#94 星一號作戰・戰艦防衛

地點：阿巴奧宙域
難度：NORMAL
勝利條件：作戰時間終了（200秒）
敗北條件：自軍機力0
自機擊破



今次要保護的麥哲輪級有兩艘，只要其中一艘未被擊沉就可過版。然而這版沒有顯示戰艦的裝甲，會有一點麻煩，不過無論如何，不斷擊倒敵機才可完成任務，選擇攻擊力高或速度快的機體對戰鬥較為有利。

#95 星一號作戰・敵巡洋艦擊沉

地點：阿巴奧宙域
難度：HARD
勝利條件：嶄新號擊沉
敗北條件：超過作戰時間（200秒）
自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



保護完自軍的戰艦，就到擊沉敵軍的戰艦了。這關敵機實力頗強，不易應付。在攻擊戰艦的同時，亦要牽制護衛的MS。僚機可設定為援護，可加快完成任務的速度及有效地擊破攻擊自機的敵人。

#96 星一號作戰・橋頭堡確保

地點：阿巴奧外部
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自軍戰力0　自機擊破



進入一年戰爭的尾聲，敵人的實力亦變得強橫起來（有足夠訓練？）。鐵球等較弱的機體已經沒有作用，反正餘下的任務不多，不應吝嗇高價的機體了。敵人仍是那幾款MS，以慣常的戰法應足以應付。後期MA魔爪會出現，若沒有十足把握消滅這台高速度MA的話，還是盡快解決其他MS過版較安全。

#97 星一號作戰・敵巡洋艦擊

地點：阿巴奧外部
難度：HARD
勝利條件：姆撒爾擊沉
敗北條件：自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能

戰鬥是在有重力的阿巴奧外部進行，選坦克命中率會較高，可令戰鬥輕鬆一點。姆撒爾級的移動軌道是圍繞著中心部份打轉，只要一邊消滅敵MS，一邊預測戰艦的移動給它來個迎頭痛擊，不消一會就可擊沉。僚機可牽制敵MS，阻止其干擾自機的行動。





#98 星一號作戰・敵部隊擊破

地點：阿巴奧宙域
難度：VERY HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自軍戰力0
特殊條件：現地雷射大砲再出擊可能

這裡的敵機已充斥著強勁的勇士，雖說可以雷射大砲再出擊，但有前無後的打法沒只會加快戰敗的速度，沒有大作為。還是以回避為主吧。僚機設為援護可增加擊破敵人的效率，戰鬥後期馬沙的自護號登場，這時應一邊回避馬沙的攻擊，一邊擊破其他MS。要經常留意LOCK ON顯示，一發現被LOCK ON就應向其他方向STEP回避了。



#99 星一號作戰・橋頭堡死守

地點：阿巴奧外部
難度：HARD
勝利條件：作戰時間終了（240秒）
敗北條件：自軍戰力0
自機擊破

今次是等待時間的作戰，自機在回避攻擊之餘，也要支援友軍的吉姆，以免太多友機被擊破導致失敗。阿寶的斷臂高達登場後，自機待在他附近會比較安全。然而接著馬沙的自護號出現就應交給阿寶處理，自機一方面要逃到戰場另一角，邊應付其他雜魚MS邊等待時間就可。

#100 星一號作戰・侵入路確保

地點：阿巴奧內部
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自軍戰力0
特殊條件：現地MS再出擊可能

阿巴奧內的地形比較狹窄，回避行動會較為不便。跟以往的清場任務沒有大分別，其中最大的難度是會同時出現3台勇士的情況，這時應確認三機的位置，可不斷轉TARGET或留意LOCK ON顯示，盡量避免被包圍，一有空隙就立刻攻擊。由於可以再出擊，因此不需太在意自機的損傷而忽略了攻擊。

#101 星一號作戰・要塞內部突入

地點：阿巴奧內部
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自軍戰力0　　自機擊破



與前一個任務大致相同，而敵機的實力卻有所減弱，即使沒有再出擊的機會也沒有問題。同樣地，強橫的勇士是首要目標，應先將之消滅後才處理其他敵機。

#102 星一號作戰・砲擊部隊支援

地點：阿巴奧外部
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：友軍太空坦克5機擊破　　自機擊破

GUNTANK的強橫相信大家都十分清楚，要保護它的難度不是很高。只要自機主動攻擊，與坦克好好合作，十分容易就可擊倒襲擊坦克的敵人。只要沒有遠離GUNTANK，相信只需兩、三台坦克的代價就可過版。

#103 星一號作戰・敵部隊封鎖

地點：阿巴奧內部
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：敵MS離開戰區　　自軍戰力0
特殊條件：現地MS再出擊可能



由於敵機的目的是逃離戰區，選用能一擊消滅一隻渣古的機體，如坦克或勇士等較佳。阿巴奧的出口只有一個，即自機出擊的地方，因此只要以這裡為據點把敵機逐個擊破就可。

#104 星一號作戰・敵大型兵器部隊擊破

地點：阿巴奧外部
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自軍戰力0
特殊條件：現地MS再出擊可能



敵軍的大型兵器，分別有兩台渣古尼羅、兩台魔爪及一台波羅號。對付裝甲厚、速度高的MA，最適合的當然是太空坦克。後期要同時應付兩台魔爪和波羅號時最為吃力，幸好可以坦克再出擊，不要太急進，慢慢把敵機逐一擊破吧。以坦克的耐久力，有必要時跟敵人「搏能源」也沒有問題。

#105 星一號作戰・新銳戰艦護衛

地點：阿巴奧內部
難度：HARD
勝利條件：作戰時間終了（300秒）
敗北條件：白色基地擊沉　　自機擊破

最後一次保護白色基地了。由於戰艦的裝甲實在很厚，即使時間有300秒之久也耐得住。加上德仔與阿佳也會相助，只要自機在積極破敵的同時不被擊毀，要完成任務不是問題。

#106 星一號作戰・敵部隊擊破

地點：阿巴奧內部
難度：HARD
勝利條件：敵軍戰力0
敗北條件：自機擊破



終於來到阿寶與馬沙的最後一戰。阿寶的高達會在戰鬥中段出現，但失去了頭部及左臂令他的實力大為減弱，不能再倚靠他消滅敵人了。接著出現的自護頭顱難命中，如非執意要擊敗馬沙，可以不理，只要擊破其他敵機令戰力0就可完成任務。

#107 最終任務・敵巡洋艦擊沉

地點：阿巴奧內部
難度：VERY HARD
勝利條件：嶄新號擊沉
敗北條件：超過作戰時間（180秒）　自機擊破
特殊條件：僚機出擊可能



在這個最後的任務，玩者將會代替馬沙，擊沉準備逃走的基莉亞的嶄新號。開始時與敵勇士的距離極近，必須立刻以橫STEP回避。一邊消滅敵機一邊接近嶄新號，走到戰艦底部後不斷往上射擊便可。時間方面尚算足夠，受到攻擊時可先處理掉敵MS。（原本馬沙以一砲擊沉的嶄新號，為何要苦戰一番……）



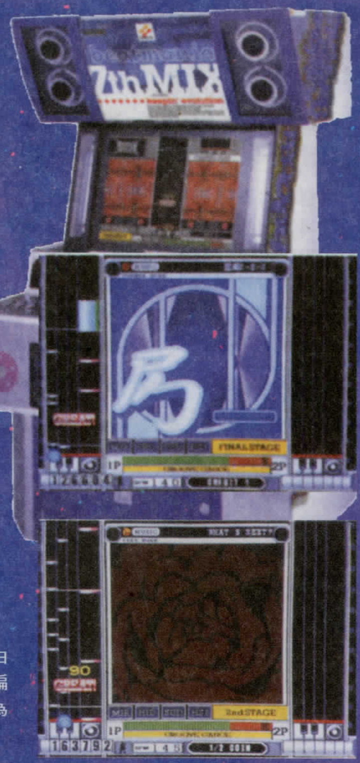


TEXT：時雨　　2002 年 2 月推出● KONAMI ● SLG

音樂遊戲之始祖 beatmania 最新作

beatmania 7thMIX





現在走進任何一間遊戲機中心，玩者都可以發現到KONAMI 的音樂遊戲之蹤影，好像《drummania》和《GUITAR FREAKS》就一直都有大量FANS支持。不過大家有沒有忘記了音樂遊戲的始祖《beatmania》呢？說實在《beatmania》已幾乎完全被七個掣的《beatmania IIDX》所取代，但KONAMI 今次來了一個「原點回歸」，再次在五個掣版的《beatmania》上推出新作《7thMIX》！

總收錄曲數達 54 首以上！

今集《7thMIX》收錄的歌曲超過54 首（包括隱藏歌曲在內），除了由KONAMI 內部製作的新歌外，也加入了由「YOU THE ROCK ★」、「DJ YUTAKA」、「K.」等有名 ARTIST 的版權曲！上次《6thMIX》的樂曲類型偏向UNDERGROUND 系，玩開《IIDX》的朋友可能會覺得不太順耳，但今次《7thMIX》的收錄歌曲則明顯較為大路，改為以HIPHOP 、TRANCE 、2STEP 、TECHNO 等為主。

《7thMIX》新曲一覽

類型	曲名	ARTIST 名	NORMAL 難度	HARD 難度	BPM
HIPHOP	WHITE LECTURE	ALPHA	1	2	105
R&B	BABY BABY GIMME YOUR LOVE 2002/1/21	DIVAS	1	6	96
ROCKET BEATS	SPACE TRIBE	NAPAKICK	2	3	100
DUB	FIRE DUB	ASLETICS	2	4	85
HIPHOP	超樂 C-E-Z	YOU THE ROCK ★	2	4	140
HIPHOP	COME ON EVERYBODY	YOU THE ROCK ★	2	5	97
HIPHOP	CUT'N'SLICED	DJ YUTAKA feat.DJ AK	2	5	107
SOUL	WATER FLAME	K.	3	4	132
HOUSE	What is Love?	TOMOSUKE	3	4	130
TRIBAL	AFRONOVA PRIMEVAL	8-bit	3	5	200
BOSSA NOVA	Cappuccino bossa	HASHED BOX	3	5	174
DRUM'N'BASS	CODE RED	RAM	3	5	172
RAGA	GOOD FRIDAY	DJ YUTAKA feat.MC KRUSH	3	5	200
TECHNO	WATERING	SLAKE	3	5	140
TRANCE	LIQUID RAIN	PINK PONG	3	6	138
GRAIND CORE	STEEL CAGE	Des-ROW	3	6	125
ROCKET BEATS	FREE KICKER	NAPAKICK	3	7	130
2STEP	HEALEN	positive MA	4	5	133
MELODIC CORE	S.F.M	KC hospital	4	5	200
80'S DISCO	DISCO DOG	ASLETICS	4	6	135
DIGITAL HARDCORE	PANATIUM	RAGULIRA	4	6	137
RAVE	LIGHT MOTION	RAM	5	6	152
TRANCE	REFERENCE	SPARKER	5	6	140
NU JAZZ	WHAT'S NEXT	SLAKE	5	6	145
HIPHOP	7000 Questions	ALPHA	5	7	112
HAPPY HARDCORE	BE LOVIN	D-crew	5	7	185
HARDCORE BREAKBEATS	CALDERA	CALF	6	7	210





◆傳統《beatmania》方式，黑音符是夾在白音符之間的



◆《beatmania IIDX》方式，黑音符和白音符是分開的

《7thMIX》之新要素

《beatmania》的系統一直以來都沒有太大的轉變，不過今次《7thMIX》可說是有較多改動的一集，好像「一回轉捽碟音符」就是《beatmania》全新的嘗試！





一回轉捽碟音符

當玩者第一次在歌譜捽碟的部份見到一個綠色的圓型音符時，可能會覺得手足無措。其實這便是「一回轉捽碟音符」，這時候玩者應該將唱盤轉一圈，而玩者轉出的角度越接近 360 度，得分便會越高。

更改畫面的LAYOUT

在遊戲開始前的OPTION 中，玩者除了可以選擇「HIDDEN」、「SUDDEN」、「RANDOM」等傳統OPTION 外，今集還可以選擇以《beatmania IIDX》的方式來顯示樂譜，玩慣了《IIDX》的朋友不用再擔心看不清音符而MISS 了！

除了樂譜的顯示方式可以改變外，玩者還可以更改畫面整體的顏色，可選擇的顏色有藍、紅、白等，不要少看這好像不重要的OPTION！，因為不同的顏色是會影響捽碟時的心情的。



SOUL CALIBUR 2

第10個！柴香華！

上期公開了《Soul Calibur》的男主角絃里似（Kilik），上週終於公開了第10個人物，亦正是上集的女主角，手執護法劍=Soul Calibur的少女，柴香華。



AD
2002年3月預定
NAMCO ●FIG
價格未定● System 246
開發度：65%

之前的介紹中曾提及過，洪潤星的招式是源由「前輩」黃星京，而在《Soul Calibur》中，黃星京的招是與柴香華相若的，那麼來到了《SC2》，柴香華與洪潤星的招式的分別有多大？而沒有了護法劍的她，戰法又會否有所改變？

年齡：20歲
出身：明帝國/北京
身高：152cm
體重：46kg
出生日：4月2日
血型：B
武器：中華劍
武器名：無
流派：真行山臨勝寺劍法+自行改動
家族：母親病死，從她口中得知父親已死。



Prologue

「我對自己的事不會後悔」…宮本武藏《獨行道》



苦於倭寇侵擾的大國．明，為了守護民眾及重拾威信，皇帝派遣搜索隊尋找傳說中的「英雄之劍」Soul Edge。現在已派出了第三次，雖然相比之前兩次下落不明，部隊能歸國確為好事，但部隊卻是空手而回。皇帝對結果感到非常不滿。

柴香華是第三次搜索隊之一員，世代為軍人的柴家來到了香華這一代，她從母親處學會劍法，再自己加以鍛鍊，得到了御林軍一職，更被派遣尋找Soul Edge的任務。由於任務失敗招來皇帝不快，結果失去御林軍的工作，調往參與一些閑職。

柴家上下為此感到惋惜，然而香華卻知道這反是好事。

因為在四年前，她親眼目睹Soul Edge的真身。那並非什麼英雄之劍，而是吸食靈魂的邪劍，她相信把Soul Edge帶回國只會招來災禍，決定要將它破壞！

於是她與同行的絃里似跟Soul Edge戰鬥，在充滿火炎的異空間中成功破壞了邪劍。但是，戰鬥期間守護她的那股神秘力量，母親遺下來一起戰鬥的劍在香華等人從異空間歸來時消失於虛空中。

「開拓自己的命運」——雖然失去了母親遺物，但遺言仍在香華的心中。她深信自己當時的決定是正確的。

一日，發生了令她失望的事，皇帝開始攻擊位於邊境的城。表面是攻打意圖謀反之士，香華卻得知其實際的理由。那是由國家的情報人員中得知的消息，是第二次派遣隊中的一名男子帶回了英雄之劍，但留在那個城沒有上京。不只沒理會出迎的使者，也沒理會城主提出交劍的要求，官府判斷是他拒絕了把劍獻給皇帝，意圖把劍據為已有。雖然已派兵攻陷了城，但找不到任何有關劍的下落。

皇帝重召香華，派她到那個成了廢墟的城去。相信由於她是個近距離接觸過Soul Edge的人，要在瓦礫中找出Soul Edge需要她的知識及經驗之故。邪劍確實是由自己破壞了，不過就因為Soul Edge令這裡成了廢墟。若是如實報告的話可能不會這樣。帶著悲痛來到舊戰場的香華，從少數的生還者中得到的情報及零碎的記錄中，得知事實是這裡存在了稱為Soul Edge碎片的東西。

若是真正的碎片，那人類定會沾上了邪氣。這樣想便解釋到獲得碎片的人，為何會躊躇於把它獻給皇帝。推測那碎片大小，是城主無法直接奪去的，即是說那所謂的碎片真的是來自邪劍…？未被破壞的Soul Edge，現今再次引起了災禍！不論是否事實都好，只要見到那碎片，定要將其徹底粉碎得不留痕跡！這是她認為自己要為邪劍未完全破壞而所需負上的責任。下定決心的香華迅速的行動，當晚她一人擅自離開了…





街頭GAME霸王

BY：時雨

本年度「ARCADIA 大賞」結果已經公佈。一如所料《機動戰士 GUNDAM 聯邦 VS 自護》取得了大賞，《VF4》屈居第二。如果以遊戲機中心的收入來説，《VF4》應該贏一個馬鼻，但《GUNDAM》的確是為街機界殺出了一條新路（CHARACTER+ 好的遊戲性 = 大賣），取得大賞也是實至名歸的。

香港 SNK 分公司復活！

早前筆者也曾經在本欄說過「SNK 的遺傳因子將會繼承下去」，現在其詳情已經清楚了！首先日本著名的SLOT MACHINE（老虎機）和PACHINCO（波子機）公司PLAYMORE 已經購入所有 SNK 的商標及著作權，而PLAYMORE 也會繼續支援NEOGEO 平台，並會推出家底用的新作品。更值得高興的是，PLAYMORE 決定於本月以全資100% 設立亞洲香港支部，代替已於兩年前解散的SNK ASIA LTD（新大地亞洲有限公司）。日後MVS 及NEOGEO 的遊戲當然會由SNK ASIA 發行，而隨著 SNK 重新活躍起來，玩者大可期待日後會有更多推廣活動舉行（HYPER NEOGEO WORLD 專頁也大有機會復活！）。

《beatmania IIDX 7th style》測試報告

雖然曾有傳聞《beatmania IIDX》系列的推出間隔會延長，但事實上新一集《7th style》已經在1 月頭於日本開始了測試（現已完結）。至於大家最關心的曲目和登場ARTIST方面，首先在《6th style》中缺席了的人氣DJ TaQ 在《7th style》已宣告復活！他的新曲《STOIC》充滿了他一貫TECHNO的風格，而且難易度屬「禁」級（即閃七★），NORMAL 版的總NOTES 數已超過1200 ，玩過的人都說它和《HOLIC》ANOTHER 十分相似（即極之變態）。另外和 TaQ 同時復活的還有dj nagureo 、AKIRA YAMAOKA 和SYMPHONIC DEFOGGERS，相信一直支持《IIDX》的玩者知道了定會非常高興。不過另一方面，NAOKI和OSAMU KUBOTA卻仍未在測試版中出現，希望他們仍會在《7th style》中登場吧。順帶一提，dj TAKA 的《TOMORROW PERFUME》（明日香？）其實是《6th style》的OPENING→MODE SELECT→MUSIC SELECT→ENDING的NON-STOP 版，在《6th style》的SOUNDTRACK 已先行收錄。

《7th style》測試版曲 LIST

NEWYORK/LIBRALY BEATS/Fuzita Blender
i feel.../TRANCE/AKIRA YAMAOKA
Secret Tale/SOFT ROCK/dj.nagureo feat.asuka.m
Cheer Train/BIG BEAT/Fuzita Blender
General Relativity/UK GRAGE/2-STEP/SYMPHONIC DEFOGGERS
BAD ROUTINE/FILTER HOUSE/DJ Spglna
9 o'clocks/FAKE JAZZ/SYMPHONIC DEFOGGERS
2002/RAVE/Tiger YAMATO
BURNING HEAT!/12 BEAT/Mr.T with Motoaki.F
SOLID GOLD/SUPER EUROBEAT/DUSTY
stoic/TECHNO/TaQ
Tomorrow Perfume/TRANCE/dj TAKA
HEART BEAT/SUPER EUROBEAT/NATHALIE
Spica/HOUSE/D.JW
Ave De Rarina/ALTERNATIVE HOUSE/Shawn The Horny Master.
Somebody Like You/POPS/good-cool
BRING HER DOWN/TRIBAL BASS/AKIRA YAMAOKA
HAPPY WEDDING/HOUSE/ASKA

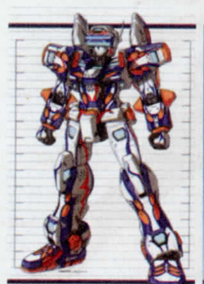
香港《VF4》無得 UPGRADE VER.C？

《VIRTUA FIGHTER 4》在1 月31 日便會改版為最新的VER.C，在日本，UPGRADE 的方法十分簡單，SEGA 會免費向全國的遊戲機中心派發新版的GD-ROM ，遊戲機中心只要交換這 GD-ROM 便能即時UPGRADE 。那麼香港的情況又如何？於筆者打聽過後，發覺問題比想像中嚴重。首先SEGA 會不會為海外地區推出VER.C 仍是未知之數，而更麻煩的是海外版的《VF4》底板原來是沒有GD-ROM 的！這是否代表香港永遠沒有VER.C 玩呢？希望SEGA 能正視這個問題（筆者自己已經寫了信向SEGA 詢問此事）。

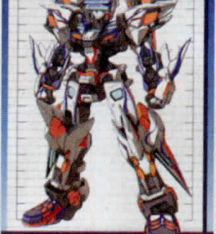


《VIRTUAL ON FORCE》新型 TEMJIN 出廠！

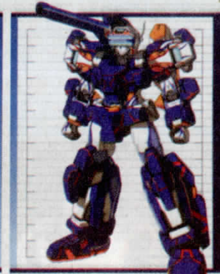
《VIRTUAL ON》系列一直都有不斷 VERSION UP 的傳統，新一集《VIRTUAL ON FORCE》也不例外。在1 月頭玩者們已經發現遊戲的版本已由《M.S.B.S Ver.7.5》UPGRADE 至《M.S.B.S Ver.7.6》，但大家卻沒有發現遊戲性有任何特別之處。到了1 月尾新版本的要素終於解禁，原來一直以來在《FORCE》中以舊機身份作戰的TEMJIN ，在新版中來了個大變身！新的TEMJIN 系列型號為「MBV-747」，並有「A」（初期型）、「F」（機動性能強化型）、「H」（射擊威力強化型）三款派生機體。看來玩者之間廣泛流傳的「KATOKI HAJIME 因為未設計好新的TEMJIN ，所以SEGA 被迫用住舊的頂替」這一流言也不是亂說一通的呢！



◆ TEMJIN 747A



◆ TEMJIN 747F



◆ TEMJIN 747H



最佳GUNDAM遊戲

最佳GUNDAM遊戲

由CAPCOM與BANDAI共同開發的業務用遊戲《連邦對自護》，憑著出色的系統及良好的操作性，獲得廣大高達迷所認同，更於各遊戲機中心座無虛設，極受歡迎。上月推出的家用版，加入了新模式，加上業務版的口碑及高達迷們的支持，銷量持續高企。



遊戲的出眾之處，莫過於它的戰鬥系統。武器方面射擊與格鬥的平衡做得相當好，不會令戰鬥偏向射擊戰，又能完全表現出各MS的特性，作為高達迷玩得份外投入。「戰力系統」又是另一出色創新之作，在機體設定上能明顯地看到高低，又可透過戰力的消耗來保持各機體的可用性，不會出現如舊作《GUNDAM THE BATTLE MASTER》般出現渣古輕易打贏高達的情況，又沒有抹殺低級機體的存在價值，是個一舉兩得的系統。

遊戲亦充滿了格鬥元素，例如ＳＴＥＰ 回避，硬直時間，還有一些連技COMBO，令戰術面變得非常豐富，加上以回避為主導，機體中幾槍便要報銷，大大增加緊張感，充分體驗成為MS 駕駛員的樂趣。



家用版 VS 業務版

家用版既是業務用的強化版，一些不足的地方也得到了改善。最為明顯的，莫過於完全消除了街機版的LAG機情況。雖然這不是遊戲本身的問題，但需要LINK機的街機版確實經常出現LAG 機情況，在《DX》裡更是十分嚴重，搬到單機的家用版上無疑順暢了不少，即使分割畫面對戰也只有少許拖慢，這是個頗重要的賣點之一。



在新增模式方面，最吸引之處當然是完成各種任務的「MISSION MODE」。這裡的感覺與街機模式截然不同，玩者可嘗試到成為王牌駕駛員的滋味。敵機一槍一隻，爽快感滿分。可說是忠於原著，各大戰役也重現眼前，而且阿寶、馬沙等角色也會駕駛超強機體登場，絕對令玩者充分感受他們的實力。特別是阿寶的高達，玩自護軍時真令人有衝動大叫「白色惡魔！」然後逃走……

對戰模式也不得不提，皆因在這模式裡可選擇以MA 出戰。MA 的操縱方法與MS 差別甚大，雖然較難控制但可反映出以高速度取勝的MA的特色（當然，魔霸除外）。然而某些MA與某個版圖並不配合，是仍需改善的地方，例如在家用版獨有的大西洋版圖，如選擇G-FIGHTER就會出現只可在一旁觀戰，以打艦艇為樂的情況。



有待改善

雖則說是被譽為最強高達遊戲，但需要改進的缺點仍然不少。最大的問題，自然是機體的平衡度。只是一台高達，已完全破壞遊戲的平衡。追尾能力極強的光槍，最快的速度，位置好耐久高的盾牌，加上無敵的全方位射擊，擁有相同COST的自護與紅勇士完全不能相比，高達的能力過高是最大敗筆，亦間接導致機舖內只見高達的蹤影（打機態度也是因素吧）。然而除高達外，太空坦克也有過之而無不及。大砲射程極遠不在話下，追尾能力實在強得過份。而且大砲RELOAD 速度太高，發射時間快得離奇，近接戰也不是其對手。加上裝甲厚，COST 低，坦克與高達是兩台令遊戲完全失去平衡，這是遊戲最大的問題。



家用版的隱藏要素亦略嫌不足。沒有隱藏ＭＳ 已經算是不合格，而且完成MISSION MODE 後只有難度較高的EXTRA MISSION，再完成後竟然甚麼都沒有，是否有點過份？完成後可讓玩者自由選擇所有任務也不可嗎？作為家用版，隱藏要素是增加耐玩度的最主要成份，這無可否認是使耐玩性減低不少。

令一眾海外玩家大感不滿的，PS2版竟然沒有連線對戰！在日本方面有收費網上對戰服務，或者是商業策略關係，遊戲並無設有主機連線對戰。雖說連線對戰需要兩台主機兩隻遊戲兩部電視，但對希望享受單畫面對戰樂趣的玩家來說，這絕對是一大噩耗。

TEXT:Sugi



TEXT：寒武紀



特洛伊木馬之戰

~ 再論XBOX之勝算 ~

每當討論到Xbox是否能夠威脅PS2在電視戲界中皇者地位的問題，一般都是循兩部主機現時的銷量方向考慮。PS2主機推出首年在日本的總出貨量達392萬部，佔當年售出的遊戲主機總數 (約為1020萬部) 的38%，到了2001年完結之際，PS2在全球的總出貨量已突破2000萬部。在這個背景下，才剛剛推出的Xbox主機縱然有非常理想的成績，似乎亦只能說是望塵莫及。

但這樣又是否真的能夠完全否定Xbox對新力可能產生的威脅？不管我們對此問題抱有怎樣的觀點，亦不管新力部份高層人員過去曾經發表過對Xbox一些近乎蔑視的言論 (註1)，實際的情況是，今天的新力始乎已經意識到，Xbox的確是一個不容忽視的對手。

其中最具體的體現是新力社長安藤國武接受美國一份財經雜誌訪問時的一段談話，安藤表示：「對於PS2而言最大的威脅是，Xbox將可能改變遊戲主機產品原有的生命周期。」

安藤的言論可說是一矢中的，其背後亦大有文章，但我們應該如何去理解安藤的言論呢？簡言之，Xbox的出現有可能會破壞新力對PS2以至整個遊戲主機業務既有的經營方針和發展日程，假如Xbox在設計上真的較PS2有更遠的前瞻性的話，新力不得不縮短PS2的壽命，加快PS3推出的時間。

新力希望將PS2轉化為一部家庭娛樂中端是一個公開的秘密，藉著遊戲產業獨特的經營模式，高性能但低售價的遊戲主機將能打進普羅家庭之內，再透過加設網絡所需的周邊設備，PS2將成為各種娛樂資訊的中集散器，並將新力這個家電王國帶到另一個層次。

不過，問題便正正出在這裡，網絡功能在PS2裡只能被視為一種「附加功能」，用者要運用PS2的網絡功能，便必需購買所需的硬件設備。對於新力而言，PS2只是一部由典型遊戲主機邁進家庭娛樂中端的過渡性產物。Capcom常務岡本吉起亦曾表示過：「令人擔心的是，PS2將流為一部入門裝備 (Starter Kit)，用者必需投入額外的金錢購買之後才推出的Modem、硬碟等周邊設備，才能夠完全運用PS2的全部功能，但這樣的話，面對今後推出的新主機，PS2將會面臨很大的障礙。」

新力現時計劃中，真正以網絡應用作為「前題」而開發的遊戲主機要在再下一代產品PS3才會出現。現時新力與IBM正在開發中相信是PS3的核心中央處理器的「Cell」正是一粒全天候的網絡處理器 (註2)。雖然現時沒有任何有關PS3主機本身的具體設計資料，但內置硬碟 (或任何其他高容量儲存媒體) 及寬頻接駁裝置幾乎可以說是必然的選擇，就像剛推出的Xbox一樣。

另一方面，由於日本本土的網絡基設發展速度未如理想，PS2的網絡計劃在多次延遲之後，在PS2推出之後的第三個年頭才能夠正式投入服務，但一部鎖定未來寬頻網絡遊戲而設計的遊戲主機Xbox卻已搶閘推出，此舉無疑打亂了新力原初所設想的網絡計劃發展日程。

雖然不少遊戲軟件商對於網絡電視遊戲的前景仍抱有保留態度，但這個被許多分析家認為將會以超高速增長的市場肯定是未來遊戲主機成敗的關鍵之一 (註3)。毫無疑問，Xbox較優勝的網絡對應性將令它在這個很可能會於本年起飛的網絡電視遊戲市場裡佔有絕佳的位置。這亦成為了新力PS2未來發展的一大隱憂。

事實上，部份日本遊戲軟件商曾表示過對Xbox的網絡功能有很大的興趣。除了早早已經承諾會全力支持Xbox網絡的世嘉之外，以動畫「機動戰士」作為題材的多人網絡遊戲《Universal Century Net Gundam Online》的發行商Bandai亦曾表示Xbox將會是這款遊戲最適合的開發平台 (註4)。明顯地，軟件商對玩家是否願意付出額外金錢將PS2升級為一部網絡遊戲主機存有很大的疑問。

這些廠商對Xbox的態度意義重大，因為這意味即使PS2已經擁有超過2000萬部的主機基數，軟件商仍然認為Xbox是今天最適合於發展網絡遊戲的主機平台。假如有關的網絡遊戲開發計劃真正在Xbox上落實，將會對PS2帶來重大的打擊。而且，這些廠商的決定亦會對其他開發商的態度產生連鎖效應。

Xbox與PS2之間在網絡機能的完善度上明顯有著優劣高低之分，假如微軟真正成功將Xbox塑造為一部網絡遊戲主機，將會成為壓止PS2壟斷局面的最大籌碼，亦會對再下一世代的遊戲主機勢力分佈產生很深遠的影響。

新力要阻止這種情況發生，其中一個可能便是提早推出PS3這部真正的網絡遊戲主機，這亦正是安藤會長所言「改變遊戲主機產品原有的生命周期」的含意。

新力對於微軟Xbox所帶來的威脅顯然已有所警惕，我們不單能夠從經營者的言論中察覺得到，最近新力作出一連串有關與網絡公司的合作計劃 (註5)，亦顯示了新力刻意加速其網絡計劃的日程，希望盡早將最多的網絡用戶納入PS2網絡的潛在用戶之內。另一方面，SCE社長久多良木健曾表示會考慮提供PS2網絡設備的租賃服務，希望彌補因為硬件上的不足對用戶加入PS2網絡產生的障礙。

總結

無論如何，假如我們暫且拋開商業競爭的角度，Xbox的出現無疑加速了寬頻網絡遊戲的發展步伐，亦印證了引入競爭對促進一門產業健康發展的重要性。正如次世化遊戲主機將最尖端的CG技術帶進普羅大眾家庭一樣，新一代的遊戲主機亦將會為大眾帶來高質素的網絡服務，並作為寬頻網絡發展的其中一個重要起爆劑。

註1：SCE社長久多良木健曾公開向傳媒表示：「微軟對遊戲完全一竅不通。」

註2：「假如所謂的PS3採用了Cell處理器的話，它可能已經超越了『PS』的框框了...頻寬網絡的出現，以前一直都是獨立存在的中央處理器將能夠彼此連接，這樣運算速度達每秒百萬兆次的Cell處理器之間互相緊接，將會產生一個完全革命性的新時代...這時即使沒有伺服器亦能夠進行網絡RPG。」（久多良木健）

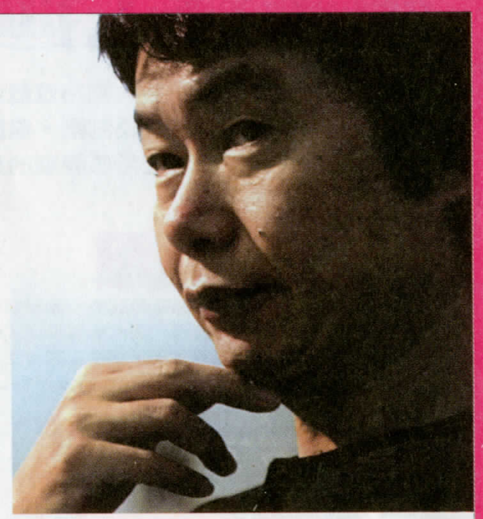
註3：日本野村總合研究所預測市場規模達350億日圓的網絡遊戲市場將會以每年63%的速度高速增長，2006年市場規模將達2710億日圓，佔每年總遊戲軟件銷售營業額的一半。

註4：「雖然有關遊戲對應的機種種類及售價等詳情現時仍未有定案，但由於遊戲需要高度的畫面處理能力，PC及微軟Xbox將會是最理想的開發平台。」(日經新聞；2002/1/23)

註5：2001年12月，新力先後公佈了與日本NTT-Broadband、Yahoo Broad Band以及有線Broad Band等日本各大網絡供應商的合作計劃。

上期我們簡短地介紹了任天堂的靈魂人物、同時亦是美日兩地遊戲業界其中一位最受尊敬的製作人宮本茂的一些事跡。宮本和我們之前介紹過的橫井軍平一樣，自幼便對創作與設計的工作有濃厚的興趣，但不同的是，橫井傾向的是硬件方面的設計（玩具），而宮本則傾向於軟件方面（漫畫、音樂），兩人互補不足，成為了一對絕佳的組合，兩人同時亦成為了任天堂最重要的創新和發展動力。

宮本茂 遊戲作品的第一擊



不過，我們上期亦提及過，宮本茂真正有機會涉足遊戲創作工作，是在他加入任天堂三年之後的事，而且，那是出於一次偶然的機會。

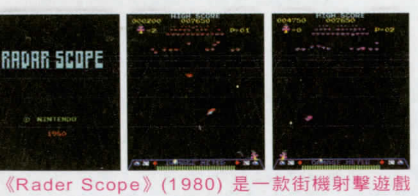
美國任天堂成立

1980年，山內溥於美國曼克頓區設立了任天堂在美國的支部Nintendo of America（NOA），他的女婿荒川實則出任新支部的社長一職。

雖然今天的美國市場已經成為了任天堂其中一塊最重要的根據地，不過NOA成立初期的發展其實一點也不順利，成立後的首個財政年度更出現了鉅額赤字，業績一直處於低迷狀態。荒川社長急於在短期內擴大在美國市場的規模，於是便向山內溥提出將在實地測試中頗受歡迎的街機遊戲《Rader Scope》(1980) 大量引入美國，荒川一口便向日本任天堂訂購了三千部《Radar Scope》。

可惜，荒川沒有預計到由落訂到完成生產工作，再將主機由日本運送至美國，整個過程需時長達四個多月，在這段期間，人們已經差不多忘記了這款街機遊戲。結果，三千部《Radar Scope》最終只能賣出一千部，大量主機被迫積壓在貨廠之內，NOA更曾一度陷入資金困難的狀態。

要解決積壓在貨廠內的街機框體，荒川想到為這些主機更換底版上的ROM，換上新的遊戲作品。荒川於是立即向山內提出開發一款可以在《Radar Scope》基版上運作的新遊戲作品。同時NOA的總部亦遷移到最接近日本的沿岸城市西雅圖。






◆《Rader Scope》(1980) 是一款街機射擊遊戲

從《Radar Scope》到《Donkey Kong》

不過，當時以橫井軍平為首的開發部門正忙於手提遊戲機Game & Watch以及其他街機遊戲的開發工作，根本無暇再騰出時間為《Radar Scope》基版開發新的遊戲作品，橫井於是要求其他部門的人員協助遊戲創作的工作，橫井更審閱過多份由其他部員所撰寫的遊戲開發計劃書。其中之一正是出自一位年輕職員宮本茂之手。

當時以美術設計師身份在任天堂工作的宮本茂一直渴望能夠發揮自己的創意、設計出受歡迎的商品，為此他曾將多次向開發部門提出一些他所構思的遊戲作品，但始終沒有得到接納。就在這時，橫井看到由宮本所撰寫一款動作遊戲的計劃書：從斜坡上滾下來的大木桶，主角需運用梯子和蹺蹺板等裝置避開木桶，並一直走到位於頂端的終點。

這正是我們熟悉的《Donkey Kong》的原型，亦是風靡全世界、瑪莉奧這位人物第一次登場的遊戲作品。

由於當時的遊戲界仍然處於《Space Invader》熱潮的陰影之下，射擊遊戲一直是電子遊戲的主流，宮本所構思的這種動作遊戲為數其實非常少，是否會受歡迎亦頗存疑問。

不過，橫井在眾多份計劃書之中，卻被宮本的這個構思所吸引。

從大力水手到瑪莉奧

橫井於是直接向山內推薦宮本所構思的遊戲作品，山內亦對這款遊戲非常感興趣，於是便命令宮本全盤負責這款遊戲的開發工作。

開發計劃落實之後，橫井提議宮本使用卡通《大力水手》內的人物作為遊戲中的主要角色：布魯圖扮演遊戲中的壞蛋，從高處不斷投下木桶；大力水手則拚命在斜坡上避開木桶，最後在終點吃下「大力菜」之後，一氣將死對頭布魯圖解決，救回女友奧利薇。宮本覺得橫井的建議非常有趣，於是便落實了有關的方案並正式展開了開發工作。可惜，任天堂與《大力水手》的版權持有人King Features就將《大力水手》遊戲化的授權問題的交涉最終以破裂收場，宮本亦只有放棄使用大力水手內角色的計劃。

不過，事件對宮本而言完全不是一個挫折，相反，這正好給了他一個發揮自己所長的絕佳機會。宮本之後便立即拿起他的畫筆，著手設計遊戲的角色人物。由於80年代初期的遊戲開發工作並未算成熟，電腦編程人員在遊戲開發工作上的角色極為重要，亦因此，人物設定在開發工作中僅屬非常次要的地位，但宮本卻對此非常執著。

沒有布魯圖，取而代之的是一隻大猩猩。而為了讓遊戲的主角有突出的外表，宮本為這位新主角加上大大的鼻子和鬍子；由於當時的畫面質素不高，人物頭髮的表現極為困難，於是宮本又為人物戴上了一頂紅帽子......（待續）

文：卡新

ToonTown Online



開發商：Disney
系統要求：P2-233 以上
推出日期：未定

慳番錢去迪士尼

美國強大品牌迪士尼公司殺入網絡遊戲世界，面對激烈的競爭，迪士尼的策略就是以柔制剛。撇開暴力的打鬥、撇開沉悶的升級生活。參與者所感覺到的是詼諧惹笑、節奏明快的迪士尼世界。

先講故事

《ToonTown Online》是一個新的故事，並沒有以任何迪士尼的故事作背景，只是回最大路的米奇老鼠、唐老鴨等卡通人物。話說搞事的史高治叔叔多手開動了吉羅博士的機械人，機械人醒後又再生產了大批古怪機械人。於是史高治叔叔拜托大家幫幫手剷除Toon Town中的這些滋事份子。

完全停不了的節奏



選用甚麼作攻擊好呢？

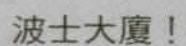
玩家來到了ToonTown的中心遊樂場，得知世界大亂，大家便要手執各種『武器』維持和平。雖然是回合制的打鬥，但為了兒童的心智發展，玩家沒有了刀刀劍劍，攻擊由掟蛋糕、射水槍代替。新手手拿十個八個蛋糕，在路上遇到壞蛋機械人，便開展鬧劇。你掟餅時，對手又會利用各辦工室常用的物品攻擊你。例如向你刨鉛筆碎、用碎紙潑你等等。基本上雙方的體力是以『開心值』作基礎，機械人的攻擊都是要令你不滿，而你亦要使它們暴跳如雷，從而『激爆』他們。另外，沒有慣常的升等級系統，玩家要把人物養強，便要完成城中每戶店主的任務。完成他們給予的任務，你便會獲得獎勵，有些是增加體力上限；有些是增加可攜蛋糕數；有些更是讓你學會使用新武器：噪音喇叭、回復羽毛等。玩家接任務解任務，穿梭各個城市，固中的趣味叫人不能罷休。

你要創造隻假米奇老鼠嗎？

TV Game般的打大佬模式

部份城鎮已被機械人霸佔，一幢幢機械人大廈成為了玩家任務的一環，這些大廈分別有四層，每層都有些特別強勁的波士級人馬等你來臨。最多四人組成的隊伍可以走進這些大廈，一層層的攻破。於網絡遊戲中，很少能提供這種打大佬模式的戰鬥呢！

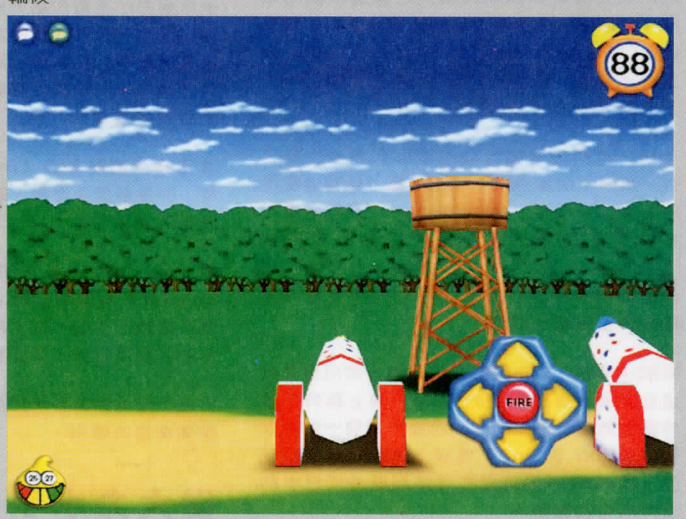




波士大廈！

誰也喜歡的小遊戲

蛋糕會掟完、水槍也會缺水。要補充物品只有一個方法，就是到中心遊樂場中玩小遊戲。於小遊戲中勝出會得到分數，每一分可以換得一個物品。而這些小遊戲都設計得非常具趣味及耐玩性，當中有四人搶雪糕、人肉炮彈、以及游水穿光環等等。由於是每限次參與，所以玩家們經常排隊輪候。

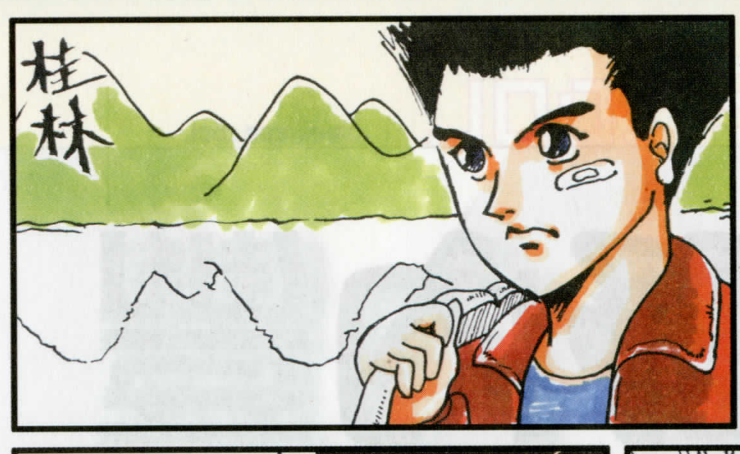


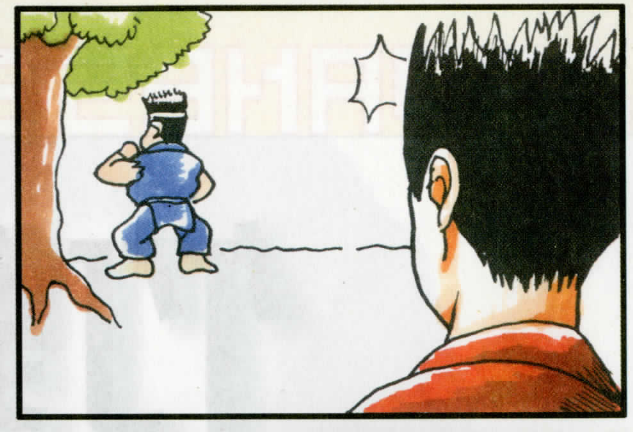
人肉炮彈：最快把人物射入水桶中！難！

試玩總結

除了以上的大賣點，遊戲在多方面的設定都令玩家們非常易上手。而且，某些獨特的設定令玩家們少了不必要的煩惱。如玩家一按朋友列上朋友的名字，便可以第一時間去到朋友身邊；正所謂雞同鴨講，玩家之間是不可以直接溝通，要表達意思只可以選擇話語列中的句子，這反而提高了玩家之間的情誼，少了洗頻的機會。要是未接觸過網絡遊戲，《ToonTown Online》是一個極佳的選擇，此作更會是不少女玩家的首選。













Jacky 教的英文...

也是 JACKY 教的...

OK !!

我也懂一點「八極拳」，可以一起研究一下嗎？

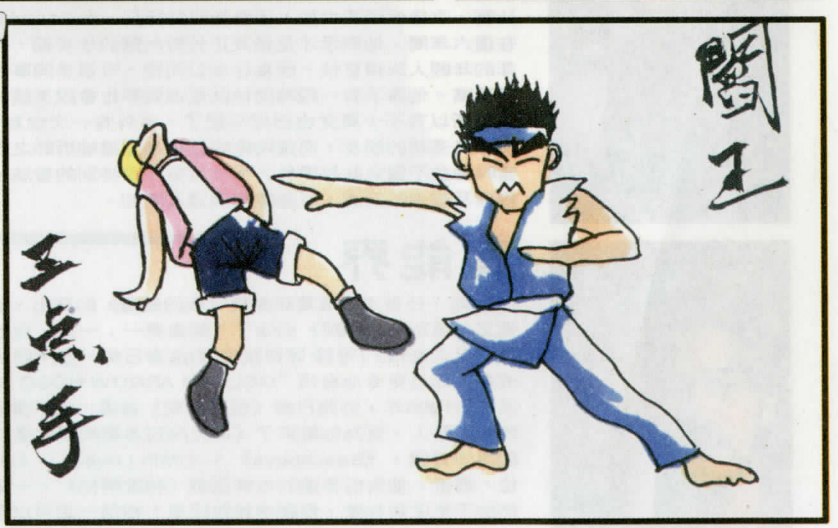
嘩!! 厲害! 這就是「崩擊雲身...」!?

咦!! 這是什麼招式!?

也是八極拳呀，是個女人教我的...

快教我!!!





竹野內豐

TEXT BY:春日恭介





竹野內家的豐

提起竹野內豐這個名字，不少人也會聯想到「悠長假期」中的葉山真二，又或是「星之金幣」中的永井拓巳，但其實真正的竹野內豐，是個怎樣的人呢？他是如何入行的呢？種種問題也可以在下文中找到答案。

竹野內豐，於1971年1月2日，出生於東京，中學畢業後，不理家人的反對，離開了老家，加入了模特兒行列，曾經走訪過世界多個國家作演出，亦認識了不少外國朋友，導致他的英文水平相當高，但是在數年後，他的模特兒生涯進入了前所未有的低潮，有整整兩年沒有被按排過工作，生活過得非常艱苦。有一次他身上只餘下一千五百日元，緊緊足夠他前往工作的地方，之後他想買一包香煙，但發覺口袋裡只剩下六十日元，根本沒有可能買香煙。於是他對著自動販賣機哭了出來，他知道自己已經沒有任何選擇，於是便只好回老家。



模特兒

於1989年竹野內豐奪得《Zassi Dokusho Model Audition》的冠軍，這是一個由雜誌主辦的比賽，之後他便正式加入了模特兒的行列。直至1994年他才離開模特兒界，往藝能界發展。在這六年間，他表示才是是真正竹野內豐的孕育期，在這段時期裡，他的成長速度比其他同年的年輕人來得更快。因為在他公司裡，有很多同事也是外國人，令他的視野更廣，英文程度更高。他表示有一段時間他就是連做夢也會說英語的呢。不過現在因為使用的機會小了許多，所以有不少英文也已經忘記了。另外有一次他為「BENETTON」在巴黎作模特兒，認識了許多新的朋友，而當時剛好是柏林圍牆被拆卸之際，大伙兒的話題便落在這件事上，但當時他並不留意此等事件，所以沒有什麼特別的看法，於是他的朋友則勸他應該多注意有關經濟及政治的新聞，以免變得膚淺及無知。



藝能界

1994年，他首次參演電視劇集《我的就職》的演出，從始便發展了他演藝事業的生涯。同年他又《東京大學物語》出演了「朝倉晃一」一角，令他更受注意，但令他成名的，便一定要數《星之金幣》(港譯:等你說愛我)這套日劇，他所飾演的永井拓巳深受觀眾愛戴，令他一舉成名，而且更令他奪得「GOLDEN ARROW HOSO SHINGJIN-SHO」(金箭放送新人賞)，及後於1996年，經典日劇《悠長假期》首播，他所飾演的葉山真二，不單只被譽為最有魅力的留鬚藝人，更為他帶來了《第九屆日本電視學院最佳男配角獎》。之後他的演藝事業可以說平步青雲，《Beachboys》、《With Love》、《冰之世界》更為他奠定了「型男」的地位。最近，他有份參演的古裝日劇《利家與松》，一播出便成為了全世界日劇迷的焦點，雖然他不是主角利家，但劇中粒粒巨星，相信一定可以為他的演藝事業帶來另一次高峰。



「三足鼎立」!?

在演畢《沙灘小子》(BEACH BOYS)後，他與反町隆史旋即成為了型男的代表，人氣直迫首席萬人迷木村拓哉，成為了「三足鼎立」的局面。不過理論上三位日本男星的對象年齡層各有不同，所以他們影迷重疊的情況不是太過嚴重。於1998年，竹野內豐出演《WITH LOVE》中長谷川天一角，為他帶來另一個獎項，就是《日本電視學院最佳男主角獎》。可是於同年下半年，他參演的《世紀末之詩》，雖是名編劇家野島伸司的力作，可惜最後收視強差人意，令他的事業出現了少許下滑的蹟象。直至1999年，他與松島菜菜子合作富士電視台的大作一《冰之世界》，他飾演的保險調查員廣川英器，相當受歡迎，而且亦取得不俗的收視，這亦令竹野內豐的事業，重入佳景。

DRAMA

1994年
我的就職
東京大學物語

1995年
星之金幣
戀愛還未開始

1996年
悠長假期
續・星之金幣

1997年
理想結婚
沙灘小子

1998年
WITH LOVE
世紀末之詩

1999年
冰之世界

2000年
真夏之MERRY CHRISTMAS

2001年
奉子成婚

2002年
利家與松

PROFILE

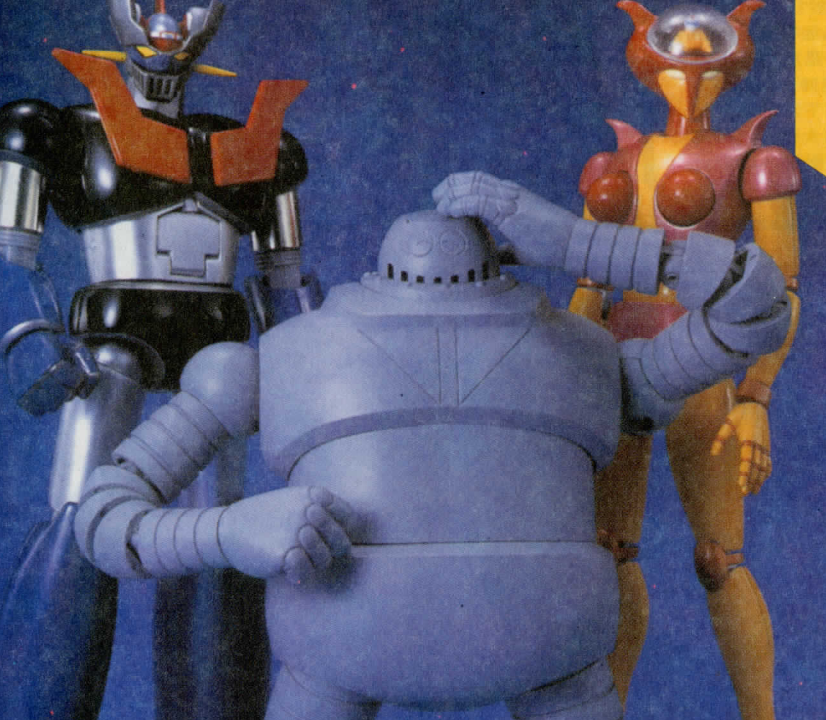
本名	竹野內豐
誕生日	1971年1月2日
出生地	日本東京
星座	山羊座
生肖	豬
血液型	O型
身高	178cm
體重	63kg
四圍	B95 W75 H93 S26.5
嗜好	聽音樂、養熱帶魚
座右銘	不要因勝利而大意
通訊地址	Kenkikaku Message 3F Bunsei Bld. 7-10-9, Akasaka, Minato-ku, Tokyo, Japan

30. Mar. 1998



>> text by 赤目黑龍

鐵甲萬能俠系列大軍壓境！



愛美神：2002年1月下旬發售，售3500日圓

美露芭X：2002年2 月下旬發售，售3500日圓

大鐵牛：2002年3月下旬發售，售3500日圓

自從日本的玩具製作得到放寬之後，令到金屬製的玩具可以見天日，而大家非常熟悉的「超合金魂」系列便在這情況之下誕生了。

不經不覺，在「超合金魂」系列之中出現過的機體包括有鐵甲萬能俠、鐵甲萬能俠2 號、巨靈神、超力電磁俠、宇宙飛龍、三一萬能俠和OVA版鐵甲萬能俠，不過，在往後的數個月，大家將會見到真正的「鐵甲萬能俠」家族壓境，因為1月至3月之中將會有3隻同系列的合金魂推出！

首先搶閘而出的便是「愛美神」，這部機大家一定不會忘記吧！尤其實非常「凸出」的「愛美神飛彈」，大家可以在1 月下旬便擁有這作品了；而在2 月推出的便是「美露芭X 」，這亦可說是女性版的鐵甲萬能俠；而在3 月推出的便是「大鐵牛」。

雖然在故事之中「大鐵牛」並不是起眼的角色，不過，在這3 部新的超合金魂之中，「大鐵牛」的造型便最好，而「愛美神」和「美露芭X 」很明顯是來自同一個模出來，所以不論是關節，又或者是手、腳的造型也是一模一樣的，這點實在令玩家非常失望。

反觀「大鐵牛」便出色得多，尤其是可以脫出的頭部和手部的設計最出色，而如果要「大鐵牛」作出批評，便是可玩的部份實在比較少，這可能是「大鐵牛」本身的設計比較簡單罷了。



MARVEL又學人出KUBRICK

KUBRICK自推出以來，簡直像旋風一樣，無論是甚麼作品，差不多也與KUBRICK扯上關係，而且也非常受歡迎，有些更引致炒風的出現。

現在美國非常出名和受歡迎的漫畫系列「MARVEL」也正式推出KUBRICK作品，而首批推出的人物是來自「MARVEL」一些非常經典的人物，當中包括蜘蛛俠、暴風女神、IRONMAN等。

全7款的「MARVEL」系列「SERIES 1」，將於2002年4月發售，售價為各480日圓，高度方面，全7款也是60mm高。看來連「MARVEL」也推出其KUBRICK系列，這次真是世界大亂了！



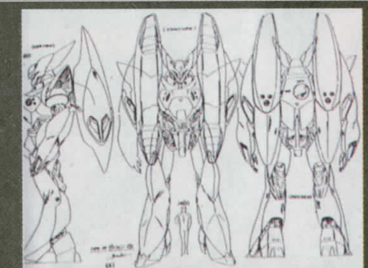
華麗的黑色惡魔登場 M G 版鷹頭獅正式宣佈推出！

《機動警察》一直來也是非常受歡迎的作品，而早前推出的模型更加成為炒家的心頭好，不過，大貨一到，價錢迅即下調到一個令玩家滿意的水平。

當然，BANDAI不會因為1、2、3號機的成功而滿足，大家可能已經想到了，因為在《機動警察》之中，除了英格倫受歡迎之外，鷹頭獅便是最受歡迎的機體，那種流線型的機體，冷峻的外表，實在令人有一種不寒而慄的感覺。

這次推出的1:35鷹頭獅是屬於水中用的形態，雖然沒有飛行形態的威勢，不過也不失黑色惡魔的本色。MG版鷹頭獅預定會在2002年3月推出，售價則是3500日圓，模型的高度大約是24.5cm。





撒爾達主角大玩變臉 林克FIGURE登場

不知大家還記不記得在NINTENDO 64之上推出的撒爾達遊戲呢？這次推出的FIGURE便是以這遊戲之中的造型作為藍本，當然，最重要的便是主角林克的造型了，這次的造型真是出奇的出色。

在這次推出的FIGURE之中，更會附送林克所騎的馬匹在內，而為了配會騎馬的姿態，林克的大腿關節亦來了一點變化，令他可以正正的坐在馬匹之上，在FIGURE之中，除了馬匹之外，亦會附送一個地台和專用的劍。

而這FIGURE最特出的便是會附送5款在遊戲之中出現過的面具，這些面具全部可以戴到林克面上，大家今次真是可用林克來大玩變臉了。

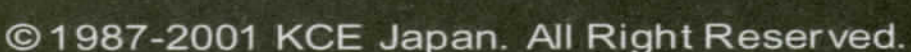


BIOHAZARD新FIGURE系列推出

《BIOHAZARD》這遊戲列實在太受歡迎了，之前也推出過FIGURE作品，不過好像不是太受歡迎，這次再推出新的系列，當然是落足心機，而人物方面，是以「LEON」為首，加上不同種類的怪物。

而這次推出的FIGURE，共有16種不同款式，而且在各款不同的FIGURE之中，也會收納一個特殊的部件，只要集齊16款，便可以合成一個超巨大的「追跡者最終形態」FIGURE，對《BIOHAZARD》的人物和怪物有興趣的話便要留意推出的日期了。

首3隻作品將會在1月內推出，而其餘的作品亦會在2002年內推出。





特車二課 真正發揮實力之時

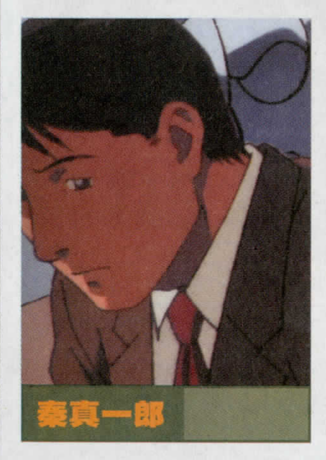
今次的主角竟然是太田和2號機！？

山崎ひろみ
泉野明
太田功
後藤喜一
進士幹泰
篠原遊馬

《機動警察》這個故事，實在令人留下非常深刻的印象，不經不覺，動畫版的《機動警察》由1988年誕生至今已經有14年的歷史，而在這日子，新一套的《機動警察》劇場版將會在3月30日開始在日本上映。

這次《機動警察》新劇場版的名字是《W XIII 機動警察 PATLABOR》，那麼，新劇場版《機動警察》的故事是怎樣的呢？而在標題之中的「W XIII」又是甚麼呢？

當然，在《機動警察》故事之中，又怎會少了「特車二課」的份兒呢？這次「特車二課」又要對付甚麼棘手的事件呢？理論上，在日本的警視廳的心目中，「特車二課」根本便是一個用來收拾殘局，專門對付特發事件的專門組織，這全是因為「特車二課」第二小隊的隊長後藤喜一的緣故……


秦真一郎


久住武史

在新劇場版《W XIII 機動警察 PATLABOR》之中，「W XIII」是代表「廢棄物13號」，這怪物本來是一件失敗的生化實驗品，可是，在運輸的途中，這「廢棄物13號」意外地被遺留了在東京灣之中，而得到「釋放」的「廢棄物13號」，在東京灣之中以極驚人的速度生長……

不斷生長的「廢棄物13號」開始向東京灣的船隻攻擊，所以「特車二課」便受命前往調查，然而，在調查之後，這事情原來並非一般的事件，而且這事竟然和「刑事一課」扯上了關係，結果到了最後，竟演變成「特車二課」加「刑事一課」的合作調查事件，究竟這事情的真相是甚麼呢？

有一點樣信大家一定沒有想過，便是這次負責對付「廢棄物13號」的任務，竟然是由在「第二小隊」之中的開鎗狂徒太田功負責，13年來，太田功在大家的心目中可能只是一名小丑而已，想不到這次可以成為主角，可是，究竟太田能否對付「廢棄物13號」呢？



異色RPG冒險故事 .hack

可能有不少的讀者也有玩過RPG遊戲，大家喜歡做甚麼的角色，演繹甚麼的職業呢？而在漫畫作品《.hack》之中，便是一個「虛」與「實」的RPG遊戲故事，而這故事現正開始計劃進行動畫化。

本故事的主人公「司」，是一個沉默窮言的人，他參加了一個網上RPG遊戲「THE WORLD」，在這個遊戲之中，「司」選擇了成為一個「咒紋使」，本來，RPG遊戲是可以和其他不同的職業和種族合作戰鬥，完成任務的，可是「司」在遊戲和現實的世界一樣的孤獨。

在這個世界之中，「司」在偶然的情況之下結識了兩名劍士，一名是女性大劍手「米米露」，而另一名則是劍士「比亞」。「米米露」是一個非常爽直的女孩子，不過亦因為這種性格，令她經常開罪別人；「比亞」表面上是一個不愛言笑的人，不過其實他是一個不拆不扣的哲學家。這兩人可以說是「司」唯一的同伴。

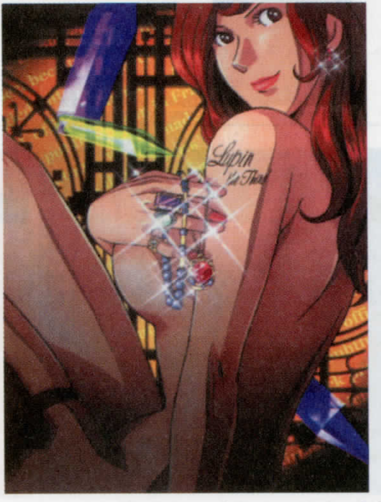
事實上，「米米露」對於「司」這種孤僻的性格，不過，「米米露」反而對「司」有著一種非常特別的感覺，而在這個網絡的RPG遊戲之中，不同的人物也會有所進化，而這些進化，竟然令「司」的內心亦有了一定的變化。《.hack》這故事便是描述「司」在現實和虛擬界的成長。



動畫版誕生30週年《雷朋三世》完全復活

《雷朋三世》可以說是伴著不少的動畫迷成長的作品，雖然就像不是太舊的作品，不過，動畫化的《雷朋三世》原來已經有30年的歷史，3次的TV動畫化，6套劇場版及13套TV SPECIAL，可以說是日本動畫界的一個紀錄呢！

這次推出的新OVA作品，標題是《雷朋三世 依然生存的魔術師》，人物方面，除了大家熟悉的雷朋、峰不二子、次元大介、石川五佑衛門之外，作為雷朋對頭的人物便是在第一輯TV版之中，在第2話之中被雷朋擊敗的「白乾兒」……













MUSIC JAPAN

TEXT：時雨

踏入2002年，相信日本樂壇又會有一番**新氣象**。今年到底哪些ARTIST會**「跑出」**呢？筆者覺得以下ARTIST**大家不妨多加留意:**Skoop On Somebody、Sowelu、Fayray、SNAIL RAMP、Tommy february6和小島麻由美。

DISC REVIEW

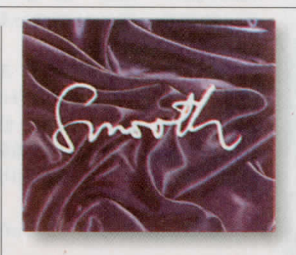


KONAMI

26/1
KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT
3500 日圓
<KMCA146~147>

Beatmania IIDX 6th style Original Soundtrack

相比起以往《beatmania IIDX》的SOUNDTRACK，今次KONAMI明顯有誠意得多。首先值得一讚是音質，碟中有不少作品比街機版要動聽得多，例如《Blueberry Stream》中的鋼琴多了起伏，更加有HOUSE味，而《Five Regrets》中的演奏版和街機的「電子版」更完全是兩碼子的事。BONUS TRACK《Colors(Original Mix)》非常出色，絕不只是LONG VER那麼簡單，可以看出TAKA在編曲下了許多心機。不過筆者又覺得既然出得雙CD，為何avex的版權曲不以FULL VER收錄呢？



Various Artists

9/1
SONY MUSIC HOUSE
2500日圓
<MHCL-64>

Smooth

由日本音樂監製松尾潔監修和選曲的JAPANESE R&B COMBINATION ALBUM。單是看看收錄了的ARTIST有CHEMISTRY、m-flo、平井堅、久保田利伸等猛人，又可以一次過聽盡近期J-R&B的名曲，已知道這張唱片實在「抵買」。另外，大家不妨注意一下碟中Sowelu這新人，她其實還未正式DEBUT，但她的《across my heart》已在這碟上先行收錄，聽過她的唱功，實在難以相信她只有19歲！她會否成為繼宇多田後另一R&B「歌姬」呢？

PICK UP NEWS



布袋寅泰＆今井美樹「夫唱婦隨」

布袋寅泰和今井美樹這對歌手夫婦以行動來粉碎一切離婚的謠言！首先在兩星期日本傳媒報導今井美樹原來已經懷孕三個月，而上星期今井美樹的經理人公司更公佈她將會在5月轉換唱片公司，由WARNER MUSIC JAPAN改投東芝EMI之旗下。而東芝EMI也正是布袋寅泰所屬的唱片公司。

今井美樹移籍EMI的第一張SINGLE將於5月推出，歌曲的名稱雖然未定，但它已成為了NHK由4月1日開始的連續劇之主題曲。而且一如所料，這首歌的作曲、作詞、監製均為布袋寅泰一手包辦。雖然今井美樹的經理人公司曾表示過兩人是獨立的ARTIST，即使在同一間唱片公司下也不會有任何特別，但相信他們兩人的合作只會越來越多吧。

Oricon SINGLE BEST TOP10 (28/1)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量
1	-	Winter Bells	倉木麻衣	111480
2	2	愛之歌	Strawberry Flower	51240
3	1	喜歡你	Mr. Children	46700
4	3	SAMURAI DRIVE	hitomi	36520
5	-	LISTEN TO MY HEART	BoA	31510
6	-	BYE MY LOVE	FLAME	30000
7	4	traveling	宇多田光	28040
8	-	青空 /Cloudy	菅 止戈男	24030
9	5	MINI 蒼鼠之愛之歌	MINI 蒼鼠	23580
10	-	Bloomin'!	Tommy feburary 6	22610

Oricon ALBUM BEST TOP10 (28/1)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量
1	1	LOVE PSYCHEDELIC ORCHESTRA	LOVE PSYCHEDELICO	148150
2	2	I am...	濱崎步	104780
3	-	GRAVITY	SNAIL RAMP	78960
4	-	全國HAMONEPU LEAGUE LIVE! Vol.1	Various Artists	66370
5	3	SMOOTH	Various Artists	42020
6	4	The Way We Are	CHEMISTRY	38190
7	5	Singles	MY LITTLE LOVER	32610
8	7	MESSAGE	MONGOL800	29540
9	-	NEW YEAR CONCERT 2002	小澤征爾(指) Wiener Philharmoia 管弦樂團	22490
10	-	COME WITH US	CHEMICAL BROTHERS	21380



2001/02遊戲業回顧與展望

TEXT: KACHUN

今期《遊戲誌》是進入2002年後首次同大家見面，「EDITORS' NOISE」專欄決定跟讀者來個「2001/02遊戲業回顧與展望」。究竟一眾編輯們對過去一年在遊戲界所發生的事，以及有關今年的展望有何高見呢？

在過去一年，您最喜歡/給您印象最深的遊戲是......

受觀迎程度是無形的，沒有一個可以讓所有人百份之百信服的釐定標準；而最接近而又最較為人接受的方法，就是用銷售數字去做比較。



排名	名稱	估計銷量(百萬)	機種	發售商
1	FINAL FANTASY X	2.23	PS2	SQUARE
2	遊戲王DUAL MONSTERS 4	1.91	GB	KONAMI
3	GRAN TURISMO 3 A-spec	1.35	PS2	SCE
4	POCKET MONSTERS CRYTRAL VERSION	1.29	GB	任天堂
5	DQ MONSTERS 2	1.09	GB	任天堂

※統計期由00年12月4日起，至01年11月26日止(資料來源：ORICON)。

以上是去年在日本國內電視遊戲﹝包括手提遊戲﹞的銷量首5位排名。細心的朋友可能會發現，這5個作品有一個共通點--就是全屬系列類或續集遊戲。這究竟是反映出開發人員已經江郎才盡，抑或顯示大部份遊戲迷只懂沉醉於所謂的傳統名作中呢？

時雨：『AC 04』是個完成度高、而又容易被人遺漏的佳作！

「我會揀『AC 04』......其實，它有一點係同『GT3』很相似的，就是活用了PS2的機能，令畫面方面做得幾近完美！PS2本身機能係高，但它亦有其局限性，例如它在TEXTURE方面就比較少......但亦因為這樣，它就非常適合用來開發如賽車、戰機之類畫面帶點「污垢感」的遊戲。此外，開發人員的誠意亦十分可嘉；遊戲雖不算太長，但卻用了二條線的嶄新故事手法去表達......系統保持『ACE COMBAT』一貫作風，音效極佳，可算在去年完成度方面相當高、而又容易被人遺漏的佳作！」

春日恭介：凡是『莎木』的我都會喜歡！

「最喜愛遊戲梗係莎木II啦！第一集可能是部份技術未能充份掌握的關係，令例如系統方面出現不少缺點；到了第二集，雖然仍不能說是盡善盡美，但情況已獲得相當改善。另外，遊戲的結局部份亦給我印象頗深。﹝那麼您喜歡這結局嗎？﹞不是喜歡與否問題，其實凡是『莎木』的我都會喜歡﹝笑﹞！」

在01年內，給您印象最深/認為最重要的遊戲業界新聞是......

2001年對於日本以至世界遊戲業而言絕對是多事的一年。在全球經濟不景氣的影響下，各行各業倒閉裁員之聲不絕於耳，遊戲業自然亦難以獨善其身。以下是日本一本遊戲雜誌就過去一年所發生的業界新聞向讀者進行調查而得出的結果。

印象最深的遊戲業界新聞



排名	事件
1	SEGA主機DC停產，並為其他主機開發遊戲
2	手提遊戲機GBA發售
3	家用主機GAMECUBE發售
4	SCE兩度將PS2售價調低
5	XBOX決定發售

※資料來源：《週刊FAMI通》

值得一提，根據同一調查，SEGA是本年度最叫人期待的開發商；對於目標要成為世界第一遊戲軟件開發商SEGA來說，是壓力之餘相信也是一種鼓勵。

寒武紀：最重要的應該是XBOX的推出！

「﹝最重要遊戲新聞﹞應該是XBOX的推出吧！個人而言，實在不想見到「一機獨大」的局面出現。眾所周知，DC已經退出，而GC跟PS2所針對的市場又不一樣；XBOX的推出，直接令到競爭加劇，加上MS及SCE同樣對網絡遊戲市場深感興趣，這種良性競爭對於未來網絡遊戲的發展，以至整個遊戲業來說未嘗不是一件好事......」

馬高：萬料不到DC停產！

「DC停產俾我印象最深，甚至可說是突然！歷史悠久如SEGA，開發過那麼多部主機.....真的是估也估不到！不過，見到她專注於遊戲軟件開發都不錯呀！經典之作例如『創造球會』、『VIRTUAL STRIKER』等能夠在其他主機推出，也是一件好事。」

AINHO都認為係DC停產！

「當然係DC停產啦！自此以後，遊戲市場的競爭少了，亦間接令到PS2更加獨大......」

今年內最有可能發生/最期待的事情、遊戲是......

往事已矣，不如檢討得失，面向未來。DC雖然已經停產，但今年家用遊戲市場的競爭相信絕對比往年有增無減。現時獨領風騷的PS2，將會繼續接受多個大作準備於今年推出的GC挑戰，加上軟件王國微軟的XBOX將於2月下旬登陸日本，連場激戰恐怕是在所難免。當然，良性的競爭，對於遊戲迷以至整個遊戲業來說畢竟係好事。

據非正式統計，今年最有可能發生的遊戲界大事分別為：

- FF XI成為本年度最高銷量遊戲，
- SCE正式宣佈著手開發PS3﹝暫名﹞，
- SEGA重投家用主機開發事業，
- XBOX全球出貨量突破1000萬大關；及
- 盜版遊戲絕跡本地市場！

※按：排名不分先後

不知道本刊的編輯們又有些甚麼獨特見解呢？

時雨：今年遊戲業將會百花齊放！

「今年的遊戲業界將會比去年更熱鬧！首先，PS2已經完全踏上軌道，幾乎成為現今遊戲市場的「DEFAULT」主機；無論在主機以至遊戲銷量方面，都可以證明這個論點。此外，合理的價錢、廠商的支持，亦將為PS2進一步維持這個優勢......其次，GC、XBOX眼見這個形勢，亦將於今年內推出多個大作來急起直追......此外，DC的停產，將令SEGA不再受主機的局限；故此今年的SEGA將叫人相當期待！」

杉原：『FF XI』將SQUARE及PLAYONLINE「省」亮招牌！

「最期待的當然是『FFXI』啦﹝果然是FF的死忠者﹞......據開發人員所講，『FFXI』將會是一隻頗「特別」的RPG遊戲；雖然暫時看不到特別之處在哪﹝苦笑﹞。另外，SQUARE的PLAYONLINE服務正搞得如火如荼，為了打響頭炮，對於SQUARE而言今次的『FFXI』可說是絕對「唔衰得」，所以我對它抱有頗大期望......」

萬教之父：期待XBOX成為PS2的真正對手！

「最期待是看看XBOX能否擊敗PS2，或者成為PS2的真正對手！自宣佈開發以來，XBOX一直被MS吹捧得「天上有、地下無」，為他舉行過的宣傳、展覽會、DEMO等可謂不計其數。換句話說，MS對於XBOX可說是絕對「唔衰得」！」

【下期預告】

由下期開始，本欄將歡迎讀者就有關題目發表意見；有機會被刊出之餘，編輯們更可能就閣下意見加以回應。下期的題目暫定為「XBOX IS COMING...」，編輯們將就個人對這部全新主機的種種作出「真情剖白」。無論您對即將推出的日版XBOX有任何意見﹝譬、彈、機能、外型、遊戲、價錢......﹞，都歡迎您電郵至kachun@gameplayers.com.hk。等著您的「依貓」啊！





LETTERS



各位好，這裡是「GPM」編輯部為大家解疑難的信箱，無論你遇到任何PS2、NGC、XBOX、DC、ARCADE等遊戲上的難題，我們非常歡迎你的來信，編輯部會盡力為你解答。當然，遊戲以外的問題也可來信詢問，如你有甚麼打機心得希望與大家分享，或者想了解一下我們編輯部（甚至某位編輯？），不要猶疑了，立刻動筆寫信吧！

地址：皇后大道東80號堅雄商業大廈1401「GPM編輯部」

《WE5》球員譯名！

To: GPM 編輯部

你好，本人是《WINNING ELEVEN》的忠實擁躉，有幾個最新一集《FINAL REVOLUTION》的問題，希望能為我解答。

1) 我入名時在小保加找到日本球員高原直泰，但找不到「原」字和「直」字，可以告訴我在哪裡嗎？

2) MASTER LEAGUE的基本隊有沒有英文譯名？

3) 怎樣取得隱藏球員？

4) 今集的門將強了很多，有甚麼入球心得？

5) GPM還會不會舉辦《WE5》比賽？

From: 賴恩傑斯

To: 賴恩傑斯

多謝你的來信！其實GPM的編輯們有很多都是《WE》的FANS，在空閒時間還經常一起切磋球技呢。如果還有關於《WE》的問題，記得再寫信來啊，這可是我們的強項。

1) 「原」字的位置是在「け」行，「直」字的位置是在「ち」行。

2) 以下就是整隊基本球隊的譯名：

Gk	1	Ivanov
CB	5	Stolimann
CB	17	Djuric
CB	4	Vareni
DH	15	Iuga
DH	8	Cernini
SH	7	Himanez
SH	14	Hespinas
OH	10	Miranda
CF	20	Castoro
CF	11	Barrota
CB	2	Sesiew
CB	13	Korwhendal
SB	3	Edinson
SB	16	Heidekan
DH	6	Hudee
SH	25	Maccoe
OH	18	Oskwald
WG	21	Vachaktov
CF	19	Njorg
CF	9	Boijlens
GK	12	Kehusen

3) 只要贏得一次MASTER LEAGUE DIVISION 1，在未契約的欄內就會出現部份隱藏球員，要取得全部隱藏球員需要贏得三次。其實有個較快捷的秘技，就是贏得冠軍AUTO SAVE後，LOAD回之前最後一場的SAVE，打過最後一場看爆機，這是會當作第二次的，如此一來，要取得所有隱藏球員可打少58場比賽呢。

4) 今集的門將應付單刀及遠射的確有一手。要增加射門的準確性，最重要的是射門時的位置。一般來說處於禁區頂至六碼區的位置已可施射，只需半行左右的力度，瞄準近柱會較有把握。另外側擊傳中及死球也是有效的入球方式，只要多加練習就可將握要訣。

5) 由於比賽的準備工作繁複，短期內應該不會舉辦。不過日後還是會考慮的，耐心等待吧。

From: 編輯部

機場買機？

To: 編輯部

我是首次來信，希望不要被投籃……

1) 可不可以把DC接駁到手提電腦的螢幕上呢？要用甚麼配件呢？

2) 在機場內的免稅店能買到DC嗎？價錢相差多少？

3) PS2的硬碟要多大功率才行？PS2主機本身功率又是多少？

4) 《FFX》怎樣增加召喚獸HP？

謝謝回答我的問題！

From: 路人乙

To: 路人乙

編輯部裡沒有籃球高手，不會隨便投籃的，放心吧。

1) 可以，只要利用RGB CABLE就可把DC連接上手提電腦。

2) 機場免稅店內可買到DC，價錢比市面便宜一點（免稅嘛）。

3) PS2的功率是110W，在電力供應高於110W的地區使用就要先購買PS2專用變壓器。

4) 《FFX》只要提升YUNA的能力，召喚獸的數值也會得到增強。

From: 編輯部



BY: AINHO

CHEATS

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的耐玩度。

大家趕快來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

Legaia Duel Saga

●PS2 ●2001年11月29日發售●SCE ●RPG ●6800日圓



隱藏地方

SCE所開發的RPG遊戲一直有品質的保證，此作亦不例外，雖然我們未能完成此遊戲的攻略，不過在這裡可向大家告知遊戲中是有隱藏地方的存在。這此地方以購買最強武器及取得寶箱用途為主，出現方法如下：

「行商人の棚れパラック」

出現條件：取得「火之石」後向海賊船上的行商人談話便可得知這個地方。

「究極之防具屋」

出現條件：在帳幕中合成防具30次，便會取得「萬劍之鍛冶師」的稱號，然後向海賊船上的行商人談話，便得知「至高之武器屋」的所在位置。

「至高之武器屋」

出現條件：在帳幕中合成武器30次，便會取得「城壁之鍛冶師」的稱號，然後向Nohl之町宿舍前的行商人談話便可得知此地方。

「ガディーナ島」

出現條件：「風之石」入手後，到海賊船跟ヂュボン談話，選「協力させてもらう」後便得到「星印のバンダナ」，然後到詩露的房間跟籠中的鸚鵡談話，便會得知「ガディーナ島」的所在位置，是一個存放很多寶物的島。

在「究極之防具屋」和「至高之武器屋」都可以各購得「天空之秘石」

Mr DRILLER G

●PS ●2001年11月22日發售●Namco ●PUZ ●4800日圓

出現「Omake DRILLER」模式

無論大小朋友也愛上的Puzzle遊戲《Mr DRILLER》，繼推出GBA版不久後，便在PlayStation平台上推出新的版本，名為《Mr DRILLER G》，現在為大家公開一個秘技，當完成故事模式之後，在「Free Scenario」模式的選項上同時按下L1+L2+R1+R2掣，成功後「Omake DRILLER」便會出現。這個「Omake DRILLER」的遊戲難易度十分高，每一掘空氣便會減少，可說是上級者挑戰用的模式。

MARU DE ZIGSAW

●PS2 ●2001年11月29日發售●日本SOFTWARE ●PUZ ●5800日圓

隱藏角色出現方法

《MARU王國》系列角色總登場的《MARU DE ZIGSAW》，只要符合下述的條件，玩者便可以使用隱藏角色。マリウス：在「weak」難度下完成故事模式。ジークリンデ：在「Normal」難度下完成故事模式。シェリー：在「Hard」難度下完成故事模式。コルネット：在「Hard」難度下的故事模式中戰勝Orange村的王妃コルネット。エトワール：在「Hard」難度下的故事模式中勝出(ローゼンクイーン的エトワール會長。カール：「展覽會」中的Event數達50%或以上。キールディア：「展覽會」中的Event數達100%。プリエ：以上隱藏角色出現後。



Gran Turismo Concept 2001 Tokyo

●PS2 ●2002年1月1日發售●SCEJ ●RAC ●3800日圓

> 出現「Ace」難度

在SINGLE RACE模式的難度選擇畫面按下L1+R1便會出現「Ace mode」。

> 取得所有牌照

成功完成Toyota POD的Event。

> 大量金錢出現在GT3

首先遊戲的完成率達50%或以上之下記錄遊戲，之後利用這檔案在《Gran Turismo 3 A-spec》中使用便會發現有1,000,000,000的資金。

> 觀看FMV sequences

當遊戲完成率達100%後，便能觀看全動態影像的Ending。



Dead of Alive 3

●Xbox ●2001年11月15日發售●Tecmo ●FIG ●49.99美元

> 出現第三套服飾

Kasumi－完成Sparring Mode的Exercise。

Zack－在Survival Mode中擊倒12個對手。

Ein－在6分鐘之內完成Time Attack Mode。

> 在Replay中控制視點

首先在勝利後按著A+B+X掣，接著當Replay開始時按Y便可控制視點的移動。

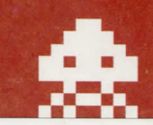
> 控制勝利視點

在勝利畫面中，按著R3或R4下推動左邊或右邊的Analog-stick便可改變視點的角度（左邊Analog-stick是改變鏡頭，右邊Analog-stick是近遠鏡的調教）。



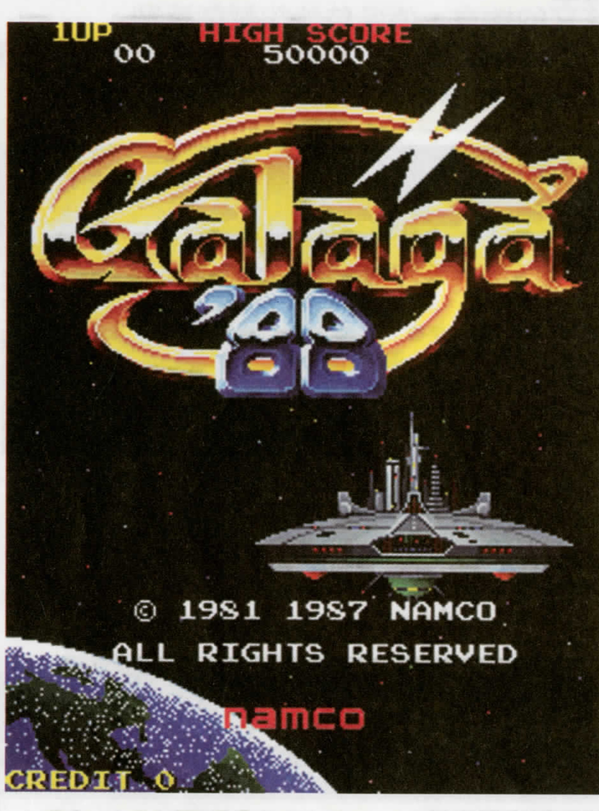
Kasumi的隱藏服飾是一套秋裝校服，不過相比前作的水手服較為乏色呢

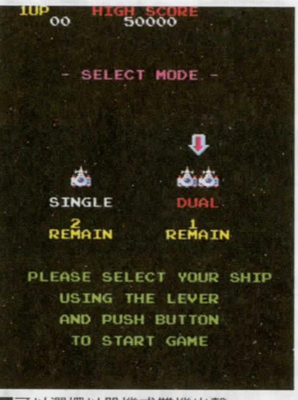




TEXT：赤目黑龍

射擊遊戲可以歷久不衰，總有他的生存價值，而且，現時的射擊遊戲更加是五花八門，在畫面上更加是精采絕倫，甚至乎已經將格鬥遊戲的意念加入在射擊遊戲之中，不過，在眾多的射擊遊戲之中，能被稱為經典的相信便要先數「烏蠅機」了，而這裡遊戲的鼻祖便是NAMCO所製作的街機遊戲《GALAGA》。





■可以選擇以單機或雙機出擊。

不過，今次介紹的不是初代的《GALAGA》，反而是比較後期的《GALAGA'88》，因為這《GALAGA'88》的設計和歷來的同系列作品非常不同，當然，遊戲的玩法和之前的大致相同，不過，在版圖的設計上便有了多不同的新意念。

而遊戲最特別的便是在第二集的2機合體之上再加上一層，變成可以３機合體，成為火力更強的戰機。

講到在版圖上的改變，一直以來的「烏蠅機」也是非常呆板的，老是在一個固定的版圖之上殺敵，不過在《GALAGA'88》之上，便已經有像近代射擊遊戲的影子，便是版面一面移動，一面有敵人出現，對這類「烏蠅機」而言，已是一項非常大的改革。

而另一個改變便是射擊遊戲有分歧的出現，其實在每版之中也有會一個的「傳送裝置」，可能是藏在石頭之中，又可能是在「合體敵人」之中，總之，在完成遊戲階段之時集齊兩個，便可以「WARP」往其他的地域，相當有趣。

BOSS可愛嗎？







■BONUS STAGE非常重要。



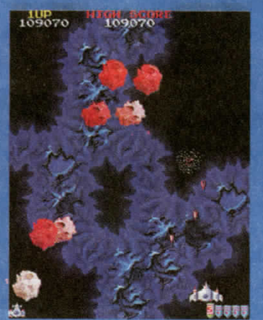
■集齊兩個傳送裝置便可以「跳線」。

版面有很多不同的變化















有人的地方就有流言！只要這個世界還有遊戲，就一定有關於遊戲的傳聞。流言是不滅的！閒話少說，現在繼續為大家送上新鮮出爐的情報。以下內容，純屬傳聞。如有真確，實

CAPCOM下隻《VS》一龍珠？！

你絕對沒有看錯！於日本的可靠情報網站得到的消息，CAPCOM將會推出有龍珠角色的街機版《VS》遊戲。龍珠之前在超任時代曾推出過格鬥遊戲，表現亦算不俗，這套經典動畫直到現在仍有一班忠實FANS，再次推出遊戲亦可以預計。不過竟然在《VS》系列中出現，卻完全是預料之外。難道在不久的將來，將會出現阿隆與悟空「鬥波」的場面？然而，到底是否《CAPCOM VS DRAGONBALL》（？）之類則仍屬未知之數，只知道的是遊戲的類型將會是好像現時大受歡迎的遊戲，《機動戰士高達－連邦對自護》那種主觀射擊格鬥遊戲。試想一想，到底會變成一個怎樣的遊戲呢？槍砲變了氣功彈？喔，想像不能（……）。一隻應以格鬥為主導的3D主觀遊戲，相信會是十分有創意的吧。加上《連邦對自護》又將推出續集，這陣子真多同類型的遊戲呢。大家最為關注的，相信是龍珠會與甚麼遊戲作CROSS OVER吧。據報廠方將於1月公佈有關此遊戲的資料，但直到現在仍未有最新消息，加上最近INFOGRAME公佈的GC龍珠遊戲，不知與此傳聞有沒有關係，令可信性實在減低了不少。



◆不知道新遊戲跟《VS》系列有甚麼關係？


◆孫悟空快將在機舖中登場？

◆玩法是好像《連邦對自護》的3D主觀模式

可信性：30%

謎之GAMELIST，GC版《MARIO PARTY》及《MARIO KART》榜上有名

在歐洲舉行的一個GAMEWORLD EXHIBITION中，展示了一份GAME CUBE的GAMELIST，列出了一堆將會或已經在NGC上推出的遊戲名單。LIST上的重點，是數隻仍未公佈的遊戲，好像任天堂的《MARIO PARTY 4》、《MARIO KART FOR GAMECUBE》等。這兩隻遊戲雖然只屬於例行公事，但得到證實總可令支持者安心一點吧。

據報展出該列表的是芬蘭一間NINTENDO的附屬公司，於11月尾一個芬蘭舉行的GAMEWORLD SHOW裡張貼，因此可信性相當高。除了上述兩隻遊戲外，還有《PERFECT DARK ZERO》，《MISSION IMPOSSIBLE 2》，《STAR WARS EPISODE 2: ATTACK OF THE CLONES》等等。



◆《MARIO PARTY》及《MARIO KART》均會於不久將來推出新作



◆傳說中的（？）謎之GAMELIST

可信性：90%

GBA也可上網？

時下流行上網，無論電腦、遊戲機、手提電話，現在就連GBA也快將可以上網？在網上收到的消息，GBA用的「藍芽」BLUETOOTH ADAPTOR正在開發中，透過這個「藍芽」，不但可以作無線對戰，而且更可經由電腦或對應「藍芽」的手提電話上網呢。

遊戲機上網成為熱潮已經有一段時間，手提電話也可上網，伸展至手提遊戲機亦屬預想之內。如此一來，日後就算GBA遊戲也能夠在網上下載追加資料，與其他玩家交換物品等，甚至會出現GBA版的網上遊戲也不足為奇呢！

GBA版網上遊戲……想像不能……（汗）



◆GBA也要網絡化呢


◆日後要玩對戰也不用這麼麻煩了

可信性：60%

EDITORS LIFE



時雨「復刊第一話」

◆ 首先要向長期支持GPM 的讀者說句對不起，因為公司內部改組的關係， GPM 停刊了一個半月。在這段期間雖然發生了許多事，但現在一切已經雨過天清，GPM 重新復刊，而且還是以一個更她的班底製作！希望讀者繼續多多支持！

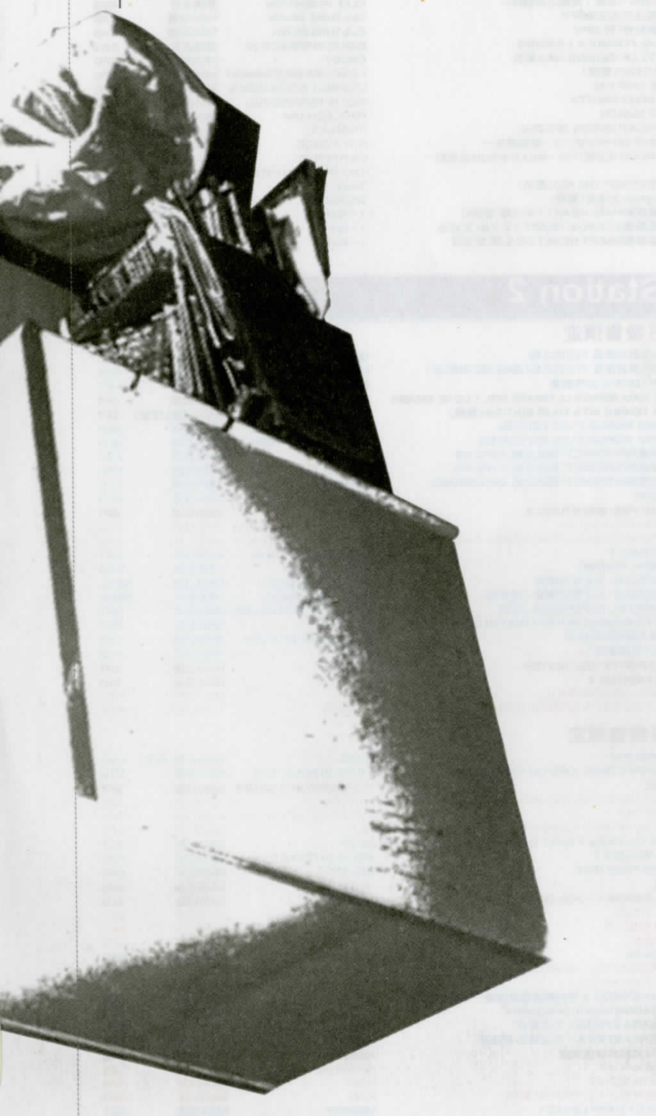
◆ 在未來GPM 還會有比以前更多的「搞作」，相信在短期內便可以向讀者們宣佈，敬請期待。

◆ 在公司重組期間離開了的同事，希望大家前途似錦，得閒記得找我飲茶！

◆ 在這個多月來不論是公是私都有太多事發生，要在這裡寫一時間也寫不清。遲點有機會再慢慢告訴大家吧！CU LATER！

$$$$Ainho$$$$

在沒有GPM的日子下，才得知我們在外國有不少捧場客，尤其是大陸和紐約；今次的復出，相信他們一定開心不幾，不愁沒Game書看喇！
點解有些人只顧工作，卻不重視自己健康，看似現在對身體沒有造成問題，但年齡大後就會覺後悔。
得知日本版DOA3會有新服飾，隨即令我對Xbox有當日立即購買的意欲。（Kasumi的新水手服很吸引啊！到時我一定會捧場妳！）
天寒地凍，加上天色陰沈又落雨，最好就躲在家中冬眠，不想外出，不想返工...
很想買返DC隻Two One 21 ，可是不知在港何處尋，如果有人肯在日本幫我買回來就好喇...發夢...
最近愛好在Sogo Shopping，差不多一週就去一次，收穫的是一件件日本食物。



萬教之父……話

可能很多人也會以為GPM已經玩完，但事實並非如此，一班充滿熱誠的同事們依然努力的在製作新一期的GPM，總算無驚無險的完成重生的GPM第一期。

雖然在製作之中的確遇上不少的問題，而且又要搬OFFICE，花了不少時間才安頓下來，不過，眾同事們依然可以努力的繼續努力工作，準時交齊所有稿件，令GPM可以準時出版。

這次GPM的繼續出版，可能真是令一些同業非常失望，不過，相信對於廣大的讀者而言，這卻是一件值得高興的事情，因為在眾多粗製濫造的週刊的充斥下，製作精美的GMP實在可以說是一道清泉，為讀者帶來一點新鮮的氣息。

不論如何，GPM也會繼續出版下去，貫徹製作優良遊戲刊物的忠旨，為大家送上遊戲間的新資訊和攻略，希望大家會繼續支持，讓這道清泉可以繼續的長流下去。

春日恭介

想不到終於有機會在GPM寫自己的編者話，還記得數年前第一次接觸GPM時還是個學生，而現在已經是當中的一份子。雖然在加入了這個大家庭已經有兩年，但是真正成為GPM的編輯還是首次，所以心情相當高興。跟所有同事也很合得來，令我感覺到這份才是我理想的工作，不過由於自己在這方面的經驗尚淺，所以常為時雨及寒武紀等同事帶來不少麻煩，希望各位可以原諒。

在此為大家拜個早年!! 恭喜發財!!

新開始

TEXT: KACHUN

>>一切從新開始，希望事事順利啦！

>>當然要大家繼續多多支持啦！

>>剛趕完稿，不想說太多，下次再談.....

馬高的話

→很久沒見了，今期實行寫長D！
→幾經波挫，大家終於可以安頓下來，來到新環境，感覺好像和以前有很大分別，不過這種感覺實在不錯！
→不經不覺，在遊戲傳媒的圈子已經有兩年多的時間，有睇過dot com的朋友，相信對筆者也不會感到陌生，經重整後，今次正式投身雜誌行列，必定會全力以赴，剩下來便要看我們的誠意能否將更多讀者帶回來吧。
→整個星期除了在公司及家裡工作之外，都沒有做過其他的事情........
→突然很想對當時和我面試，並決定錄用我的J.J說聲多謝，雖然與他共事的時間不多，但對於一個當時不懂倉頡、什至連日文能力也不高的我來說，回想起來實在感到相當有趣。
→阿RYO，生日快樂！

Sugi＝杉原

－最近實在頹得可以，筆名也懶得打，只打暱稱了事…=_=
－在上個月的休漁期（？），我的人生經驗簡直暴升。
－新年新office新開始，狀態也慢慢回復過來了。繼續努力！
－我原意只是希望某人別只懂在發出怨言，建議與其如此，為何不嘗試改變自己，融入大家的圈子？要等待大改變，能解決當前的問題嗎？
－我承認並非沒有錯，但我對某些朋友實在感到失望，不是對事情，而是他們的說話，即使一直以為是最成熟的原來也只是如此。誰對事，誰對人，有目共睹。
－有話直說，你們的大條道理，在我眼中只是為別人出頭，完全沒有認真看過四周的事實，這是最差勁的小圈子。我並非一口咬定這是你們的真意，只是希望你們能檢討一下令我有這想法的原因。
－事實與理想天淵之別，理想與你想卻只差一線。
－如果只是舊事重提，就當作在發牢騷吧。對我來說這已經成為粉筆字，但某人好像說過非常記仇？我不喜歡在有人交惡的環境下出現，只要有人開聲，我可以永久消失。
－宇宙榴槤萬歲！
－阿寶：我做了不能挽救的事……我殺死了娜娜……
－杉原：娜娜好像是我殺的啊……||||||
－展開一雙翅膀，在這廣闊的天空中飛翔吧。
－下回請早



PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

2002年1月發售預定

17日	POKKIRI1400 G.T.A	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT
	POKKIRI1400 VIGILANTE8	SYSCOM ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT
	Major Wave SERIES ANGEL BLADE	HAMSTER	1500日圓	SRPG
	Major Wave SERIES THE 放送局 SATELITE TV	HAMSTER	1500日圓	SLG
	SLOTER MANIA 2	DORART	5800日圓	SLG
	★EHRGEIZ(PSone Books)	SQUARE	2500日圓	FIG
	★CHRONO TRIGGER(PSone Books)	SQUARE	2500日圓	RPG
	★FRONT MISSION 3(PSone Books)	SQUARE	2500日圓	SRPG
	★BOMBING ISLAND(PSone Books)	KEMCO	1800日圓	PUZ
24日	■SuperLite 3in1 SERIES 繪畫PUZZLE集	SUCCESS	2800日圓	PUZ
	■SuperLite 3in1 SERIES CROSSWORD集	SUCCESS	2800日圓	PUZ
	■SuperLite 3in1 SERIES NANKURO集	SUCCESS	2800日圓	PUZ
	■NICE PRICE SERIES VOL.05 CHESS & REVERSI	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	■東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG
	■東京魔人學園外法帖 特別限定版	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	9800日圓	AVG
	■NICE PRICE SERIES VOL.03 花札&CARD GAME	DIGICUBE	2200日圓	TAB
	■SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES VOL.6 超根性青蛙 THE麻雀	BANDAI	2000日圓	TAB
	SUPER PRICE SERIES 花札	SIREN	950日圓	TAB
	SUPER PRICE SERIES BLOCK&SWITCH	SIREN	950日圓	TAB
	SUPER PRICE SERIES REVERSI	SIREN	950日圓	TAB
	SuperLite 3in1 Series ARCADE CLASSIC集	SUCCESS	2800日圓	ETC
	★SILENT HILL(PSone Books)	KONAMI	1800日圓	AVG
	★METAL GEAR SOLID(PSone Books)	KONAMI	1800日圓	ACT
	★KERO KERO KING(PSone Books)	MEDIA FACTORY	2200日圓	SPT
	★天空之RESTAURANT(PSone Books)	MEDIA FACTORY	2200日圓	不詳
	★靈刻～池田貴族心靈研究所～(PSone Books)	MEDIA FACTORY	2200日圓	ETC
31日	■YUKINKO☆BURNING	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	■NICE PRICE SERIES VOL.04 BILLIARD KING	DIGICUBE	2200日圓	SPT
	ZOIDS 2 HELIC共和國vsGAIROS帝國	TOMY	5800日圓	SLG
	TALES OF FANDOM VOL.1	NAMCO	3800日圓	ETC
	beatmania 6thMIX + CORE REMIX	KONAMI	5800日圓(預定)	SLG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.84 THE INTROQUIZ	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.85 THE戰國武將～天下統一之野望～	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	★SOUL EDGE(PSone Books)	NAMCO	1800日圓	FIG
	★撞球RIMIX BILLIARD MULTIPLE(PSone Books)	ASK	1500日圓	SPT
	★滿福！鍋家族	MEDIA ENTERTAINMENT	3800日圓	ACT
	★GROOVE ADVENTURE RAVE～悠久之絆～	KONAMI	5800日圓(預定)	RPG
1月	■Major Wave SERIES MARIONETTE COMPANY 2 chu!	MICRO CABIN	1500日圓	AVG

2002年2月發售預定

7日	■HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	■米奇和米妮之MAGICAL KITCHEN	ATLUS	3800日圓	ETC
	■米奇和米妮之MAGICAL KITCHEN(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	■熊人布先生 森林之好朋友	ATLUS	3800日圓	ETC
	■熊人布先生 森林之教室	ATLUS	3800日圓	ETC
	■熊人布先生 森林之教室(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	MARTIAL BEAT	KONAMI	12800日圓	ACT
	★首都高BATTLE R(PSone Books)	元氣	1800日圓	RAC
	★玉繭物語(PSone Books)	元氣	1800日圓	RPG
	★BELTLOGGER9(PSone Books)	元氣	1800日圓	STG
	★SLOT!PRO3	日本TELNET	5200日圓	SLG
	★必殺PACHINKO STATION Now9 DIRTY PAIR	SUNSOFT	3800日圓	SLG
	★FISHEYES(PSone Books)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	1800日圓	SPT
14日	■MEMORIAL SERIES SUNSOFT VOL.4	SUNSOFT	1500日圓	ETC
	★CHOCOLATE KISS	DIGICUBE	3800日圓	AVG
	★POKKIRI 1400 VIGILANTE8~SECOND BATTLE~	SYSCON ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT
	★POKKIRI 1400 SHEEP	SYSCON ENTERTAINMENT	1400日圓	ACT
	★R4~RIDGE RACER TYPE 4~(PSone Books)	NAMCO	1800日圓	RAC
	★SIMPLE 1500實用SERIES VOL.13 心理GAME去吧！X KOCOLOGY	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★SIMPLE 1500實用SERIES VOL.14 生活之MANNER 冠婚葬祭編	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★SLAP HAPPY RYTHME BUSTER(PSone Books)	ASK	2000日圓	FIG
	★裡技麻雀～這就是天和？～(PSone Books)	SPIKE	1800日圓	TAB
	★TWILLIGHT SYMPTOM～再會～(PSone Books)	SPIKE	1800日圓	AVG
	★V-RALLY CHAMPIONSHIP EDTION 2(PSone Books)	SPIKE	1800日圓	RAC
	★ANAN ANGEL(PSone Books)	MEDIA FACTORY	2200日圓	PUZ
21日	★CHRONO CROSS(PSone Books)	SQUARE	2500日圓	RPG
	★聖劍傳說Legend of Mana(PSone Books)	SQUARE	2500日圓	ARPG
	★DEWPRISM(PSone Books)	SQUARE	2500日圓	RPG
	★VAGRANT STORY(PSone Books)	SQUARE	2500日圓	RPG
28日	■MILKY SEASONS	KID	6800日圓(預定)	AVG
	■SIMPLE 1500 SERIES VOL.82 THE 潛水艦	D3 PUBLISHER	1500日圓	ACT
	蒼鼠俱樂部-i(愛)	JORDON	4800日圓	SLG
	★SuperLite GOLD SERIES 大家之OTHELLO	SUCCESS	1800日圓	TAB
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.86 THE 捉迷藏	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.87 THE 競艇	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.88 THE GAL麻雀~LOVE SONG~	D3 PUBLISHER	1500日圓	TAB
下旬	■到處也是一片蔚藍……	KID	6800日圓	AVG
	■到處也是一片蔚藍……(初回限定版)	KID	6800日圓	AVG
	SHADOW AND SHADOW	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	★SLOT PRO4～大漁SPECIAL～	日本TELNET	4800日圓	SLG
	★HEIWA Palor!PRO綱取SPECIAL	日本TELNET	5200日圓	SLG
2月	■在哪裡也是蒼鼠 CLICK探險隊	BEC	3800日圓	AVG
	■NICE PRICE SERIES VOL.06 QUIZ DE BATTLE	DIGICUBE	2200日圓	ETC
	NICE PRICE SERIES VOL.07 PINBALL(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	ETC
	NICE PRICE SERIES VOL.08 BOWLING(暫稱)	DIGICUBE	2200日圓	SPT

2002年3月發售預定

7日	來玩撲克吧！~用i-mode來決定冠軍	PURE SOUND	3980日圓	TAB
14日	■運動不足解消 用拳頭來DIET	TWILLIGHT EXPRESS	3800日圓	ACT
21日	★王子殿下Lv1	KID	5800日圓(預定)	RPG
	★MINI MORNING · DICE de PYON！	KONAMI	5800日圓(預定)	TAB
28日	■Major Wave SERIES 心跳SHUTTER CHANCE～組合戀愛的PUZZLE～	HAMSTER	1500日圓	AVG
	■LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS	HAMSTER	3800日圓	SPT
	★MEMORIAL SERIES SUNSOFT VOL.5	SUNSOFT	1500日圓	ETC
	★SLOTER MANIA 3	DORART	4800日圓	SLG
	★全部都成為F	KID	6800日圓	AVG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.89 THE POWER SHOVEL	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.90 THE戰車	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.91 THE GAMBLER	D3 PUBLISHER	1500日圓	TAB
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.92 THE 登山RPG～銀嶺之霸者～	D3 PUBLISHER	1500日圓	RPG
3月	■星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
	■MONSTER inc ~MONSTER ACADEMY~(暫稱)	TOMY	5800日圓	ACT
	真・女神轉生II	ATLUS	4800日圓	RPG
	NICE PRICE SERIES VOL.9 (TITLE未定)	DIGICUBE	2200日圓	不詳
	NICE PRICE SERIES VOL.10 (TITLE未定)	DIGICUBE	2200日圓	不詳
	★From TV animation ONEPIECE GRAND BATTLE!2	BANDAI	價格未定	FIG
	★大家之TAKARA 我的CHORO Q	TAKARA	3800日圓	RAC
	★大家之TAKARA 我的RIKA	TAKARA	3800日圓	ETC
	★FEVER SANKYO 公式PACHINKO SIMULATION(PSone)	ICS	1800日圓	SLG
	★FEVER2 SANKYO 公式PACHINKO SIMULATION(PSone)	ICS	1800日圓	SLG
	★FEVER3 SANKYO 公式PACHINKO SIMULATION(PSone)	ICS	1800日圓	SLG

2002年6月發售預定

6月	★ROOMMATE 麻美~妻子是女子高生~	DATAM POLYSTER	6800日圓	AVG

2002年發售預定

春	■X-MEN MUTANT ACADEMY2	SUCCESS	5800日圓	FIG
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	Major Wave SERIES THE鬼退治～目標！二代目桃太郎～	HAMSTER	1500日圓	TAB
	SHAKA TAMBOURINE！	SEGA	價格未定	SLG
	相乘	TECMO	價格未定	ETC
	★古洛娜亞沙灘排球 最強隊伍決定戰！	NAMCO	價格未定	SPT
	★AZUMANGA DONJARA玉	BANDAI	4800日圓	ETC
夏	★Water Summer	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG
2002年	■人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	■PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	■蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	Major Wave 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500日圓	不詳
	★虹色DODGEBALL～乙女們之青春～	ATLUS	6800日圓	ACT
	★虹色DODGEBALL～乙女們之青春～DELUXE PACK	ATLUS	8800日圓	ACT
	★真・女神轉生DEVIL CHILDREN黑之書・赤之書	ATLUS	價格未定	RPG

發售日未定

★Major Wave SERIES 極 大道棋	HAMSTER	1500日圓	TAB
★Major Wave SERIES PALM TOWN	HAMSTER	1500日圓	不詳
JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB

PlayStation 2

2002年1月發售預定

17日	■TYPING真劍勝負 六三四之劍	SUNSOFT	4800日圓	ETC
	■TYPING真劍勝負 六三四之劍(連KEYBOARD版)	SUNSOFT	7300日圓	ETC
	■BRAVO MUSIC 超名曲盤	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	ACT
	SIMPLE 2000 SERIES ULTIMATE VOL.1 LOVE SMASH	D3 PUBLISHER	2000日圓	SPT
	CLIMAX TENNIS WTA TOUR EDITION(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
24日	■山佐DIGI WORLD 2 LCD EDITION	YAMASA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	■山佐DIGI WORLD 2 LCD EDITION DX	YAMASA ENTERTAINMENT	8800日圓	SLG
	■超！有趣的INTERNET「朋友之輪」TYPE OS	SUNSOFT	8800日圓	ETC
	■超！有趣的INTERNET「朋友之輪」TYPE PG	SUNSOFT	8800日圓	ETC
	■超！有趣的INTERNET「朋友之輪」BROADBAND	SUNSOFT	3800日圓	ETC
	■三國志VIII	KOEI	9800日圓	SLG
	EXCITING PRO WRESTLING 3	YUKES	6800日圓	SPT
	★黎明之MARIKO 2nd Act	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	ETC
	★黎明之MARIKO 2nd Act PERFORMACE PACK(連USB咪版)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4980日圓	ETC
31日	■WAVE RALLY	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓	SPT
	■GRANDIA XTREME	ENIX	7800日圓	RPG
	■LA PUCELLE~光之聖女傳說~	日本一SOFTWARE	6800日圓	SRPG
	■LA PUCELLE~光之聖女傳說~(限定版)	日本一SOFTWARE	7800日圓	SRPG
	■MADDEN NFL SUPERBOWL 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	■READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	6800日圓	SPT
	■最強 東大將棋SPECIAL	每日COMMUNICATION	2000日圓	TAB
	PLARAIL~充滿夢想！~	TOMY	6800日圓	SLG
	HYPER SPORTS 2002 WINTER	KONAMI	6800日圓	SPT
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	6800日圓	FIG
	★GRANDIA XTREME限定版	ENIX	9800日圓	RPG
	★FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	SQUARE	7800日圓	RPG

2002年2月發售預定

7日	■侍～SAMURAI～	SPIKE	6800日圓(預定)	AVG
	■THUNDER STRIKE: OPERATION PHOENIX	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓	STG
	NHL 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	★SMASH COURT PRO TOURNAMENT	NAMCO	6800日圓	SPT
	★SSX TRICKY	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	★MAGICAL SPORTS HardHitter 2	魔法	5800日圓	SPT
14日	■SPACE CHANNEL 5 PART 2	SEGA	6800日圓	ACT
	■SOUL REAVER 2	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓	AVG
	■TARZAN FREE RIDE	UBI SOFT	6800日圓	AVG
	最終電車	VISIT	5800日圓	AVG
	AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～	KONAMI	6800日圓	SLG
	★BASS STRIKE	PAI	6800日圓	SPT
	★甲子園 紺碧之空	魔法	5800日圓	SPT
	★三國志戰記	KOEI	6800日圓	SLG
21日	■GRANDIA II	ENIX	6800日圓	RPG
	★鐵1～電車BATTLE～WORLD GRAND PRIX	SYSCON ENTERTAINMENT	3800日圓	RAC
	★AKIRA PSYCHO BALL	BANDAI	4980日圓	TAB
28日	■ITADAKI STREET 3 將你變成億萬富豪！~連家庭教師！~	ENIX	價格未定	TAB
	■KEYBOARDMANIA II 2nd&3rdMIX	KONAMI	6800日圓	SLG
	■XENOSAGA EPIDOE I 力之意志	NAMCO	7800日圓	RPG
	■XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 限定版	NAMCO	12800日圓	RPG
	永世名人VI通訊將棋俱樂部	KONAMI	6800日圓	TAB
	★超高速麻雀PLUS	SUCCESS	3800日圓	TAB
	★在遙遠的時空之中2	KOEI	6800日圓	AVG
	★在遙遠的時空之中2 PRIMIUM BOX	KOEI	8800日圓	AVG
2月	■GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	6800日圓	ACT
	RIVER FANTASIA～MARIE與妖精物語～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	RPG
	宇宙戰艦大和號 ISKANDAR之追憶	BANDAI	6800日圓	SLG
	★DUALHEARTS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	ARPG
	★SALTLAKE 2002	EIDOSINTERACTIVE	價格未定	SPT

2002年3月發售預定

7日	■創造職業足球會2002	SEGA	6800日圓	SLG
	■鬼武者2	CAPCOM	價格未定	ACT
	■CYBER麻雀 東風莊篇	KONAMI	6800日圓	TAB
	■REAL BASS FISHING TOP ANGLER	SIMUS	5800日圓	SPT
	★PSYVARIAR COMPELTE EDITION	SUCCESS	5800日圓	STG
	★PSYVARIAR COMPELTE EDITION連攻略DVD	SUCCESS	7800日圓	STG
	★PSYVARIAR COMPELTE EDITION連SOUNDTRACK CD	SUCCESS	7800日圓	STG
	★SuperLite GOLD SERIES 大家之將棋初級編	SUCCESS	1800日圓	TAB
	★SuperLite GOLD SERIES 大家之將棋中級編	SUCCESS	1800日圓	TAB
	★SuperLite GOLD SERIES 大家之將棋上級編	SUCCESS	1800日圓	TAB
	★我是監督！VOLUME 2~激鬥PENANT RACE~	ENIX	6800日圓	SLG
14日	■LEMANS 24 HOURS	SEGA	6800日圓	RAC
	■箱庭鐵道	SUCCESS	5800日圓	SLG
	■WILD ARMS ADVANCED 3rd	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	■WILD ARMS ADVANCED 3rd PREMIUM BOX	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	8800日圓	RPG
	■JET DE GO！2	TAITO	6800日圓	SLG
	★BOYS BE… TYPING戀愛白書	SUNSOFT	5800日圓	ETC

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	★BOYS BE… TYPING戀愛白書 連KEYBOARD版	SUNSOFT	7300日圓	ETC
20日	■雜物名作劇場 塗鴉王國	TAITO	6800日圓(預定)	RPG
	■鐵拳4	NAMCO	6800日圓	FIG
21日	■大鷹爆破	角川書店	3980日圓	PUZ
	★日本職業棒球2002(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
28日	■實況G1 STABLE 2	KONAMI	6800日圓	SLG
	■ROOMMANIA#203	SEGA	5800日圓	ETC
	■ESPN NBA 2night 2002	KONAMI	6800日圓	SPT
	■KINGDOM HEARTS	SQUARE	6800日圓	RPG
	★超級機械人大戰IMPACT	BANPRESTO	7980日圓	SLG
	★超級機械人大戰IMPACT 限定版	BANPRESTO	9980日圓	SLG
	★PACHISLOT完全攻略~GIGAZONE~	SYSCON ENTERTAINMENT	3500日圓	SLG
	★NFL2K2	SEGA	6800日圓	SPT
下旬	★精酷美國ULTRA QUIZ	DIGICUBE	5800日圓	ETC
3月	■ALPINE RACER 3	NAMCO	價格未定	SPT
	■WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SPIKE	6800日圓	RAC
	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
	EX人生GAME	TAKARA	6800日圓	TAB
	日美間職業棒球 FINAL LEAGUE	SQUARE	價格未定	SPT
	★EX人生GAME 連輪盤控制器版	TAKARA	7800日圓	TAB
	★RESCUE HELI AIR RANGER 2	ASK	6800日圓(預定)	ACT
	★海岸MIDNIGHT	元氣	6800日圓	RAC

2002年4月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
上旬	★實戰PACHISLOT必勝法！SAMMY'S COLLECTION	SAMMY	價格未定	SLG
4月	■機甲武裝G BREAKER 第三次CROWDIA大戰(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	★絕體絕命都市	IREM SOFTWARE ENGINEERING	6800日圓	AVG
	★GALERIANS:ASH	ENTERBRAIN	6800日圓(預定)	ACT
	★莉莉之鍊金術士 PLUS	GUST	4800日圓	RPG

2002年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	■ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	■CHIKICHIKI MACHINE猛RACE ~BLACK魔王&KENKEN~	INFOGRAME HUDSON	6800日圓	RAC
	■AUTO MODELLISTA	CAPCOM	價格未定	RAC
	■JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	■封神演義2	KOEI	6800日圓	SRPG
	■RS~RIDING SPIRITS~	SPIKE	價格未定	RAC
	■劍豪2	元氣	6800日圓	ACT
	■波洛古羅斯~最初之冒險~	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	Kanon	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	BLACK/MATRIX II	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	PROJECT FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
	STUNT GP	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	FINAL FANTASY XI	SQUARE	價格未定	RPG
	SPY HUNTER	MIDWAY	價格未定	ACT
	THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	價格未定	RPG
	心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	價格未定	SLG
	機甲世紀G BREAKER LEGEND OF CROWDIA	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	TVware情報革命SERIES IMAGE SCATCH(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES SCORE NOTE(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES POLYCRAFT(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	HURDY GURDY(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	PUZ
	SWITCH	SEGA	價格未定	AVG
	PSYVARIAR COMPLETE EDITION	SUCCESS	價格未定	STG
	RACING GAME CONSTRUCTION	SUCCESS	價格未定	ETC
	AERO DANCING 4	SEGA	價格未定	SLG
	GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS	CAPCOM	價格未定	STG
	★GENERATION OF CHAOS NEXT~失去了的絆~	IDEA FACTORY	6800日圓	RPG
	★提督之決斷IV	KOEI	6800日圓	SLG
	★~U~ underwater unit	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	STG
	★來玩PACHINKO吧！	ICS	3800日圓	SLG
夏	■RPG工作室5	ENTERBRAIN	7800日圓	ETC
	★PROJECT MINERVA	D3 PUBLISHER	價格未定	SLG
秋	金礦發現遊戲 一發千金！(暫稱)	FAB COMMUNICATION	價格未定	SLG
2002年	■SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	■SHADOW TOWER ~ABYSS	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG
	CODE: Inferno(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	★ARC THE LAD 精靈之黃昏	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

2003年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG
	■LEVEL DIVE	ENIX	價格未定	AVG
	■DRIFT CHAMP	HUDSON	價格未定	RAC
	■BX	HUDSON	價格未定	ACT
	STAR OCEAN 3 Till The End Of Time	ENIX	價格未定	RPG
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	SURVEILLANCE監視者	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
	創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	爆走貨車傳說 3~男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中轟	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	STG
	LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	E.O.E.~崩壞之前夜~(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
	COMMANDOS 2(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	SLG
	PROJECT EDEN(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
	Frogger The Great Quest(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	CLUDCEPT SECOND	SEGA	價格未定	TAB
	HUNDRED SWORD	SEGA	價格未定	SRPG
	PRIDE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SPT
	★SHINE~編織說話~	SUCCESS	價格未定	AVG

Dreamcast

2002年1月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
17日	■MISSING PARTS THE 探偵STORIES	FOG	5800日圓	AVG
	★櫻大戰MEMORIAL PACK(連月曆)	SEGA	3800日圓	AVG
24日	BOKO夢之達人	FUJI COM WORK TRADING	3300日圓	ETC
31日	心跳DOL STAR SEEKER REMIX	GRAVE	4800日圓	PUZ

2002年2月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	■J LEAGUE SPECTACLE SOCCER	SEGA	5800日圓	SPT
	■不思義之迷宮 風來之斯摩外傳 女劍士飛鳥見參！	SEGA	6800日圓	RPG
	★櫻大戰2~請你別死去~MEMORIAL PACK(連MEMORIAL DVD)	SEGA	3800日圓	AVG
14日	■SPACE CHANNEL 5 PART 2	SEGA	6120日圓	ACT
	★SPACE CHANNEL 5 PART 2初回限定版	SEGA	9900日圓	ACT
28日	★WEAKESS HERO DC	FORTY-FIVE	6800日圓	SLG
	★MILKY SEASONS	KID	6800日圓	AVG
下旬	二重影	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG

2002年3月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	★櫻大戰3~巴里正在燃燒~MEMORIAL PACK(連MEMORIAL音樂盒)	SEGA	5800日圓	AVG
14日	★團團轉溫泉3	SEGA	4800日圓	ETC
21日	■櫻大戰4~戀愛少女~	SEGA	6800日圓	AVG
	★櫻大戰4~戀愛少女~初回限定版	SEGA	8800日圓	AVG
	★櫻大戰COMPELTE BOX	SEGA	18000日圓	AVG
28日	■CARD OF DESTINY~光與闇之統合者~	ABEL	6800日圓	RPG
	■NFL 2K2	SEGA	價格未定	SPT
3月	★SISTER PRINCESS PRIMIUM EDITION	MEDIA WORKS	9800日圓	AVG

2002年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	同窗會again	NEC INTERCHANNEL	7200日圓	AVG
	ELYSION~永遠之SANCTUARY~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	水色	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	水色 初回限定版	NEC INTERCHANNEL	7900日圓	AVG
	新世紀EVAGELION 綾波育成計劃(暫稱)	BROCCOLI	價格未定	SLG
夏	★水夏~SUIKA~	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG
2002年	MYSTEREET~不可逆世界的探偵紳士~	ABEI	價格未定	AVG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■IF IT HAPPENS…	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	NHL 2K2	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K2	SEGA	價格未定	SPT
	World Series Baseball 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
	機動戰士GUNDAM連邦vs自護	BANDAI	價格未定	ACT
	NEPPACHI VI@VPACHI~CR尋寶探險隊~	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	INTERLUDE	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	★NAKORURU~那人給我的禮物~FOR DC(暫稱)	COOL KIDS	價格未定	AVG

XBOX

2002年2月發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
22日	■JET SET RADIO FUTURE	SEGA	6800日圓(預定)	ACT
	■ESPN winter X Games snowboarding2002	KONAMI	6800日圓	SPT
	■HYPER SPORTS 2002 WINTER	KONAMI	價格未定	SPT
	■AIR FORCE DELTA II	KONAMI	6800日圓	SLG
	■SILENT HILL 2 最期之詩	KONAMI	6800日圓	AVG
	■DEAD OR ALIVE 3	TECMO	6800日圓	FIG
	■幻魔 鬼武者	CAPCOM	6800日圓	AVG
	■信長之野望 嵐世紀	KOEI	9800日圓	SLG
	■DOUBLE-S.T.E.A.L.	BUNKASHA GAMES	6800日圓	RAC
	■天空-TENKU-Freestyle Snowboarding	MICROSOFT	6800日圓	ACT
	■NEZUMIX	MICROSOFT	6800日圓	ACT
	■PROJECT GOTHAM WORLD STREET RACER	MICROSOFT	6800日圓	RAC
28日	■斬 歌舞伎	元氣	6800日圓	FIG
	■METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	6800日圓	ACT
	■式神之城	MEDIA QUEST	5800日圓	STG
2月	TRANCE WORLD SURF	INFOGRAME HUDSON	價格未定	SPT

2002年3月發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	■BISTRO CUPIT	SUCCESS	5800日圓	SLG
	★BISTRO CUPIT SPECIAL BOX	SUCCESS	9800日圓	SLG
	★NBA LIVE 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
14日	■實況WOLRD SOCCER 2002	KONAMI	6800日圓	SPT
21日	■GUN VALKYRIE	SEGA	6800日圓(預定)	ACT
28日	★機甲兵團J-PHOENIX+	TAKARA	價格未定	ACT
	■MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	★ESPN NBA 2 Night 2002	KONAMI	6800日圓	SPT

2002年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	PHANTOM CRUSH(暫稱)	元氣	價格未定	STG
	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAP OUT(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SPT
	Innocent Tears	廣美	價格未定	SRPG
	★F1 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
夏	■義~MURAKUMO~	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
2002年	■SEGA GT 2002	SEGA	價格未定	RAC
	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG
	GAIA BLADE	FROM SOFTWARE	價格未定	SRPG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	★SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	MYST III EXILE	MEDIA QUEST	價格未定	AVG
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	BRAIN BOX(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE	ASK	價格未定	SPT
	真・女神轉生ON LINE(暫稱)	ATLUS	價格未定	RPG
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	價格未定	FIG
	DEAD TO LIGHTS(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	名稱未定	NAMCO	價格未定	AVG
	KINGDOM UNDER FIRE II	PANDAGRAM	價格未定	SLG
	RELICS	BOTHTEC	價格未定	RPG
	格鬥超人~Fighting Super Hero~	MICROSOFT	價格未定	FIG
	JOCKEY'S ROAD	MICROSOFT	價格未定	RPG
	HALO	MICROSOFT	價格未定	AVG
	MAXIMUM CHASE	MICROSOFT	價格未定	ACT
	SEGA GT APPEND DISC(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	SEGA GT ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	PANZER DRAGOON 最新作(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	PHANTASY STAR ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG

Nintendo Gamecube

2002 年 1 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
31日	■HYPER SPORTS 2002WINTER	KONAMI	6800日圓	SPT

2002 年 2 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
14日	■VIRTUA STRIKER 3 VER.2002	SEGA	6800日圓	SPT
21日	■動物番長	任天堂	6800日圓	ACT

2002 年 3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
14日	■實況WORLD SOCCER 2002	KONAMI	6800日圓	SPT
15日	■巨人之DOSHIN(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	★EXTREME G3	ACCLAIM JAPAN	5800日圓(預定)	RAC
22日	■STAR WARS ROUGE SQUADRON II	ELECTRONIC ART SQUARE	6800日圓	ACT
	■BIO HAZARD	CAPCOM	6800日圓	AVG
	★NBA STREET	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
下旬	BATMAN DARK TOMORROW	KEMCO	價格未定	ACT

2002 年 4 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
4月	■RUNE	FROM SOFTWARE	6800日圓	ARPG

2002 年 5 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5月	滾動卡比2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	■STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未定	ARPG
	■ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人	任天堂	6800日圓	AVG
	★BATTLE封神	KOEI	6800日圓	ACT
	★GROOVE ADVENTURE RAVE FIGHTER LIVE	KONAMI	價格未定	ACT
夏	GOLD MOUNTAIN	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	MARIO SUNSHINE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	★筋肉人II世~新世代超人VS傳說超人~	BANDAI	價格未定	FIG
冬	山卡BATTLE(暫稱)	元氣	價格未定	RAC
2002年	■BOMBERMAN GENERATION	HUDSON	價格未定	ACT
	薩爾達傳說GC(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	BLOODY ROAR EXTREME	HUDSON	價格未定	FIG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG
	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	PHANTASY STAR ONLINE for GC	SEGA	價格未定	RPG
	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	DISNEY MICKEY(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	1080° GC(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	DONKEY KONG RACING(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	METROID PRIME(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD CODE:VERONICA 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 4(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG

Game Boy

2002 年 2 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	★超GALS!壽蘭2	KONAMI	4800日圓	ETC
21日	聽Dr. LIN的說話 戀愛之LIN風水	HUDSON	3980日圓	AVG

2002 年 3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	■HELLO KITTY之HAPPY HOUSE	MTO	4500日圓	ETC
8日	■MONSTER TRAVELLER	TAITO	4300日圓	RPG

2002 年 4 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
12日	我的餐廳	KIRAT	3980日圓	不詳

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	★BIO HAZARD GAIDEN	CAPCOM	4200日圓	AVG
夏	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	價格未定	RPG
2002年	XtremeWheels目標是BMX Champion!	SPIKE	4300日圓	RAC
	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■漢字BOY 3	J・WING	5800日圓(預定)	ETC
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC

Game Boy Advance

2002 年 1 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1日	THE KING OF FIGHTERS EX ~NEO BLOOD~	MARVELOUS ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
11月	PACMAN COLLECTION	NAMCO	3800日圓	ACT
17日	■SNAP KIDS	ENIX	5980日圓	RPG
	GRADIUS GENERATION	KONAMI	5800日圓	STG
24日	■幽靈大屋之二十四小時	GLOBAL A ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
25日	■TOMATO ADVENTURE	任天堂	4800日圓	RPG
	GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION	SAMMY	價格未定	FIG
31日	HYPER SPORTS 2002WINTER	KONAMI	5800日圓	SPT
	ANIMAL MANIA 心跳相性CHECK	KONAMI	5800日圓	ETC
	★HARRY POTTER神秘之魔法石	ELECTRONIC ARTS SQUARE	4800日圓	AVG

2002 年 2 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	■BOMBERMAN MAX 2 BOMBERMAN EDITION	HUDSON	4800日圓	ACT
	■BOMBERMAN MAX 2 MAX EDITION	HUDSON	4800日圓	ACT
8日	■BLACK BLACK	CAPCOM	4800日圓	RPG
14日	■WTA TOUR TENNIS POCKET(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SPT
	■MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓	ETC
21日	■DOMO君之不思義電視(暫稱)	任天堂	4800日圓	ETC
	★足球小將 榮光之軌跡	KONAMI	5800日圓	ETC
28日	■伍右衛門 NEWAGE出動!	KONAMI	5800日圓	ACT
	J LEAGUE POCKET 2	KONAMI	5800日圓	SPT
2月	WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT

2002 年 3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
8日	■HAPPY PANECCHU!(暫稱)	任天堂	4800日圓	PUZ
	■沈默之遺跡~ESTOPOLIS外傳~	TAITO	5800日圓	RPG
	★川釣5~不思義之森~	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	SPT
14日	★K-1 POCKET GRAND PRIX	KONAMI	5800日圓	SPT
15日	★實名WORLD DIMENSION SOCCER	UBI SOFT	4800日圓	SPT
21日	★POWER PRO君 POCKET 4	KONAMI	5800日圓	SPT
	★實戰PACHISLOT必勝法!獸王ADVANCE	SAMMY	4800日圓	SLG
	★好朋友寵物ADVANCE SERIES2可愛的小狗(暫稱)	MTO	4800日圓	SLG
22日	■SHINING SOUL	SEGA	5800日圓	RPG
28日	■妖怪道	FUUKI	5200日圓	RPG
	★一石八鳥	KONAMI	5800日圓	ETC
29日	■FIRE EMBLEM封印之劍	任天堂	4800日圓	SLG
	★蒼鼠俱樂部3	JORDEN	4800日圓	不詳
	★PACHISLOT完全攻略ADVANCE SERIES	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	★捉著!轉!飛走!EGOMANIA	KEMCO	4800日圓(預定)	不詳
上旬	■青蛙B BACK	角川書店	5800日圓	RPG
3月	■LUNA LEGEND	MEDIA RING	價格未定	RPG
	■蒼鼠太郎3(暫稱)	任天堂	4800日圓	ETC
	■MONSTERinc	TOMY	4800日圓	ACT
	■新日本PRO WRESTLING RING鬥魂烈傳ADVANCE	TOMY	5800日圓	SPT
	FINAL FIRE PRO WRESTLING~夢之團體運營~	SPIKE	價格未定	SPT
	★神之記述ILLUSION OF THE EVIL EYES	KONAMI	價格未定	TAB
	★不思義之國ANGELIQUE	KOEI	5800日圓	ETC

2002 年 4 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
4月	■攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	■攜帶電獸TELEFANG 2 POWER	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	DIGICO COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	■PUZZLE BUBBLE OLD&NEW(暫稱)	MEDIA KITE	4800日圓(預定)	PUZ
	■BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	5200日圓	ACT
	■傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	■DIDIKONG PILOT(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	■黑鬍子之佔地遊戲	TOMY	4800日圓	PUZ
	■黑鬍子之來玩高爾夫球吧	TOMY	4800日圓	SPT
	■EZ-TALK 中級編(暫稱)	KEYNET	價格未定	ETC
	■STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	4800日圓	FIG
	CINDERELLA GBA(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	BATLAND(暫稱)	任天堂	價格未定	FIG
	LUNA BREATH(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	黃金之太陽~失去之時代~(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	THE PINBALL OF THE DEAD	SEGA	價格未定	ETC
	創造職業棒球會!ADVANCE	SEGA	價格未定	RPG
	職業麻雀「兵」EX ADVANCE	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	★叮噹 哪裡也是WALKER	EPOCH社	價格未定	TAB
	★FOMATION SOCCER~2002~目標是世界杯	SPIKE	價格未定	SPT
	★MAGICAL封神	KOEI	5800日圓	RPG
	★PUKUPUKU天然回覽板	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	不詳
	★GROOVE ADVENTURE RAVE~光與闇之大決戰~	KONAMI	價格未定	ACT
夏	■ELEVATOR ACTION OLD&NEW(暫稱)	MEDIA KITE	價格未定	ACT
	DONKEY KONG COCONUT CRACKER	任天堂	價格未定	PUZ
	SABRE WOLF	任天堂	價格未定	ACT
	★SILK和COTTON	MIG ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
2002年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	頭文字D ANOTHER STAGE(暫稱)	SAMMY	價格未定	RAC

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	★金魚物語GBA	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
	MAJIKONE	SOFTMAX	4800日圓	PUZ
	GAME BOY WARS ADVANCE	任天堂	4800日圓	SLG
	Frogger	KONAMI	價格未定	ACT
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	綿羊之感覺	CAPCOM	價格未定	ACT
	伍右衛門(暫稱)	KONAMI	5800日圓	不詳
	★花屋物語GBA	TDK CORE	價格未定	不詳

Wonder Swan

2002 年 2 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
14日	■半熟英雄	SQUARE	5200日圓	SRPG
16日	■SD GUNDAM OPERATION U.C.	BANDAI	3980日圓	ACT
28日	■GOLDEN AXE	BANDAI	價格未定	ACT

2002 年 3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
3月	■DIGIMON CARD BATTLE Ver WonderSwan Color	BANDAI	4200日圓	ETC
	★筋肉人II世~DREAM TAG MATCH~	BANDAI	4200日圓	FIG

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	■FINAL FANTASY IV	SQUARE	價格未定	RPG
	■魔界塔士SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	■GRANSTA CHRONICLE	OMEGA MICOT	5200日圓	SRPG
夏	■ARC THE LAD 機神復活	BANDAI	價格未定	RPG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	機動戰士GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	價格未定	SLG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG
	DICE DE CHOCOBO	SQUARE	價格未定	TAB
	犬夜叉2(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	機動戰士GUNDAM VOL.3(暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	RUNDIM	DIGITAL DREAM	價格未定	STG



QUESTIONNAIRE

各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料並回答一份簡單的問卷，寄回香港灣仔皇后大道東80號堅雄商業大廈14樓1401室，並註明「回覆問卷」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

個人資料

姓名：

性別： □男 □女

年齡： 職業：

身份證號碼： 聯絡方法(電話或E-mail)：

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？ □
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是?(可選擇超過一項)
- □ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
- □ 本誌內容資料夠新夠快
- □ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
- □ 本誌的副刊內容豐富
- □ 本誌的專題特集吸引
- □ 本誌的排版精美
- □ 本誌的封面精美

其他：

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?
- □PLAYSTATION
- □PLAYSTATION2
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □NEOGEO
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- □PC

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?
- □PLAYSTATION2
- □XBOX
- □GAMECUBE
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □PLAYSTATION
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- □NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.27》內容一覽：

(1) EDITORIAL (遊戲時事評論)
(2) NEWS HEADLINE (遊戲相關新聞)
(3) RANKING (各類排行榜)
(4) FEATURE：最大挫折中的最高傑作(下)(專題特集)
(5) FEATURE：VIRTUA FIGHTER 4發售特集(專題特集)
(6) NEW GAME EXPRESS (即將推出遊戲介紹)
(7) NOW ON SALE (新推出遊戲介紹)
(8) ICO (遊戲攻略)
(9) MAXIMO (遊戲攻略)
(10) GRAN TURSIMO CONCEPT (遊戲攻略)
(11) 機動戰士GUNDAM DX (遊戲攻略)
(12) ARCADE (街機介紹)
(13) EDITOR'S CHOICE (編輯之選)
(14) COLUMNS：次世代角度(專欄)
(15) COLUMNS：天堂路(專欄)
(16) PC GAME (電腦遊戲)
(17) COMICS (漫畫版)
(18) JAPANESE IDOL (日本偶像介紹)
(19) TOYS AND HOBBY (玩具模型介紹)
(20) ANIME (動畫版)
(21) MUSIC (日本樂壇專頁)
(22) EDITOR'S NOISE (編輯觀點)
(23) LETTERS (讀者來信)
(24) CHEATS (遊戲秘技)
(25) RETRO GAMES (懷舊遊戲回顧)
(26) RUMOR MILL (流言板)
(27) EDITOR'S VOICE (編者話)

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?
- □ GAME PLUS
- □ GAME WAVE
- □ GAME STATION
- □ GAME WEEKLY
- □ PC PLAYER
- □ 日文遊戲雜誌
- □ GAME NEXT

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品(包括電視及電腦遊戲)?



參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身份証以便核對身份。

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身份證以便轄對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	□
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	□
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	□
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	□
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	□
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	□
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	□
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	□
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	□
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	□
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	□
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	□
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	□
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	□
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	□
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	□
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	□
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	□
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	□
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	□
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	□
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	□
BLOODY ROAR 3	PS2	可選用所有角色	130 KB	□
BLOOD THE LAST VAMPIRE	PS2	全ENDING記錄	166KB	□
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	□
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	□
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	□



搬遷啟示

由於業務上之需要，《GAME PLAYERS MAGAZINE》編輯部已搬往以下地址：

灣仔皇后大道東80號
堅雄商業大廈14樓1401室
Room 1401, 14/F,
Keen Hung Commercial Building,
Queen's Road East,
Wanchai, Hong Kong

電話及傳真號碼將維持不變，敬希垂注。

《GAME PLAYERS MAGAZINE》編輯部

